ISSN - 0760 - 6125

HEBDOGICIEL

M-1815-105-10 F

N° 105

le premier journal d'informatique qui compare à tout va

18 Octobre 1985 - Allemagne 3 50 DM - Belgique 77 FB Canada 2.50 $ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3 30 FS

10 F

LE VRAI PRIX DES ORDINATEURS

ORDINATEURS	PRIX
AMSTRAD 664	5.560
AMSTRAD 6128	6.260
ORIC ATMOS	6.260
ATARI 800 XL	6.920
AMSTRAD 8256	6.990
COMMODORE PLUS 4	7.600
LASER 3000	7.610
EXL 100	7.655
ATARI 130 XE	7.920
MSX GOLDSTAR	7.970
MSX CANON	8.060
MSX SANYO	8.060
MSX YASHICA	8.060
MSX YENO	8.060
COMMODORE 64	8.240
MSX SONY	8.560
MSX PHILIPS 8020	9.060
MSX TOSHIBA	9.060
MSX YAMAHA	9.060
SPECTRUM +	9.095
COMMODORE 128	9.100
THOMSON MO5	9.340
THOMSON TO7/70	10.440
SANYO 550	10.695
SINCLAIR QL	11.095
ATARI 520 ST	11.570
THOMSON TO9	12.040
APPLE II C	12.250
LASER PC	13.080
APRICOT F1	13.400
APPLE II E	13.750
HECTOR LOISIRS+	13.990
HECTOR HRX	15.010

C'est bien gentil d'acheter un ordinateur à trois sous, il faut ensuite le doter de petits accessoires plus ou moins utiles qui ne sont pas donnés, loin s'en faut !

TRADITION

Ca y est, nous sommes des vieux cons "Le vrai prix des ordinateurs", nous vous l'avons deja fait il y a six mois, nous commençons a radoter ! Meuh, non, cong, on radote pas, on traditionne, nuance De desormais jusqu'a dorenavant et sans preavis, on fera le point tous les six mois sur le fric a investir pour avoir dans son sweet home un ordinateur complet

CONFIGURATION CHERIE

Pour les petits nouveaux qui debarquent et pour les anciens malcomprenant j'explique la philosophie de ce fantastique tableau recapitulatif Avec un ordinateur, vous avez deux possibilites jouer ou programmer Toutes les autres bonnes raisons d acquisition d'une bécane ne sont qu'affabulation de publiciste Personne ne gere son budget avec un ordinateur, l'enrichissement personnel par l informatique est un doux rêve que même les américains ont abandonné et l'informatique à l'école va devenir suffisament obligatoire et chiante pour qu on n'ait plus aucune envie de faire de l'éducatif informatise a la maison Donc, pour jouer ou programmer, il faut un certain nombre d accessoires qui composent une con-fi-gu-ra-tion Et la configuration en question, cong, votre HHHHebdo chéri l'a choisie pour vous

KESKILIAMI

Et qu'est ce qu'il y a mis dans sa configuration ? Hein ? Keskiliami ? D'abord il y a un truc plus ou moins Indispensable l'unité centrale, la console l ordinateur lui-même Le premier maillon de la chaine, comme on dit dans les journaux chics du genre Micro-Veau ou l'Ordinateur Solitaire Et vous en avez 33, d ordinateurs, pas un de plus. Pourquoi les autres ne sont pas là ? Ca c'est une bonne question et je suis tres content que vous me l'ayez posée, je vais me faire un plaisir d'y répondre pas plus tard que dans le paragraphe suivant

REPONSE A VOTRE BONNE QUESTION

On a arrête les frais a environ 12 000 balles si vous avez plus que ça a mettre dans un ordinateur vous vous êtes trompe de journal cassez-vous ! A l opposе on a aussi sucre les becanes qui n'en sont pas vraiment par exemple le ZX 81 le petit Alice ou les MSX 16 Ko qui sont quand même un peu justes pour piloter une imprimante, un moniteur couleur et un drive On a bien évidement enterré les morts Lynx, Memotech, Aquarius Les moribonds ? Qu'ils crevent Alice 90, Squale, Dragon, MSX 32 Ko et Lansay Et on a laissé dans leurs tours d'ivoire les Sharp MZ, les Einstein et les Tandy, ainsi que les pépés à la retraite TI 99 et VIC 20 Bref, vous n'avez droit qu'aux ordinateurs achetables Si vous avez dejà une des bécanes qui ne figurent pas dans le tableau, vous avez une excuse a condition de l'avoir acheté avant le mois de mai 1985 date memorable qui vit s'etaler en lettres de feu le premier tableau comparatif de l HHHHebdo Par contre, tous ceux qui achèteront un des ordinateurs rejetes sont des cons Paf !

DISCOUETTES

Que tous ceux qui pensent qu'un ordinateur sans lecteur de disquettes est un vrai ordinateur se levent, fassent demi-tour et continuent a regarder tourner leurs lecteurs de cassettes pendant une heure Pour les autres les lecteurs de disquettes compris dans les prix sont soit des 5 pouces 1/4, soit des 3 pouces 1/2, soit des 3 pouces Nous n'avons pas tenu compte de leur capacité, l essentiel étant d avoir une memoire de masse accesible directement et rapidement Si la capacité est faiblarde, il faut manipuler plus souvent les disquettes, ce qui n'est pas bien grave si ça peut faire économiser du fric Détails : pour Commodore nous avons pris en compte le prix du nouveau Drive 1571 Hector a un double lecteur, on ne fait pas le detail Les drives Sinclair sont en plus des microdrives intégrés du QL parce qu'il faut pas déconner, des

Suite page 23

***DEULIGNEURS** les fainéants sont en page 10*

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 16

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 7,8,9

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 10.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 30

CINOCHE-TELOCHE pages 14,15

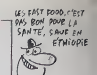
CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1 000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20 000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre Règlement en page intérieure

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

BURGER

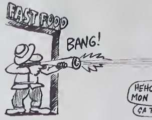

LES FAST FOOD, C'EST PAS BON POUR LA SANTE, SAUF EN ETHIOPIE

Malgré la poursuite effrénée des pommes et des poires, confectionnez en un temps limite, de succulents hamburgers.

Philippe MALFOY

Mode d'emploi :
Nécessité d'un joystick et d'une extension 16 Ko. Avant de taper ou de charger ce programme, faites POKE 648,30 puis RETURN et RUN STOP, RESTORE. Ensuite et enfin POKE 44,32 : POKE 6192,0 : NEW

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.


FAST FOOD
BANG!
HEHO! ET MON COCA?
ÇA TRAINE!

LISTING 1

```
10 REM ***************
11 REM *             *
12 REM *   BURGER    *
13 REM *             *
14 REM *    TIME     *
15 REM *             *
16 REM *             *
17 REM *  REALISE    *
18 REM *    PAR      *
19 REM *             *
20 REM *   MALFOY    *
21 REM *             *
22 REM *  PHILIPPE   *
23 REM *             *
24 REM *LE 17/07/85  *
25 REM *             *
26 REM ***************
27 REM *             *
28 REM *VIC-20 + 16K*
29 REM *             *
30 REM ***************
35 POKE36879,110
40 PRINT"J[illegible]VEUILLEZ P
ATIENTER"
100 FORI=6144TO7679 POKEI,PEEK(I+2
6624) NEXT
105 AD=6144
110 FORI=1TO31
120 FORI=1TO8
130 READA POKEAD,A AD=AD+1 NEXTI,I
200 DATA1,2,4,8,16,32,64,128
202 DATA128,64,32,16,8,4,2,1
204 DATA255,0,0,0,0,0,0,0
206 DATA223,255,220,123,85,42,29,7
208 DATA61,223,170,214,84,188,80,2
24
210 DATA31,123,235,170,246,201,115
,31
212 DATA248,86,83,235,159,119,166,
248
214 DATA248,215,75,127,100,124,127
,103
216 DATA207,79,250,150,86,254,156,
156
218 DATA15,61,54,93,119,170,247,15
8
220 DATA240,172,212,110,250,183,23
5,95
222 DATA255,195,189,189,195,255,0,
0
224 DATA0,0,255,0,0,0,0,0
226 DATA255,219,165,219,219,165,21
9,255
228 DATA60,24,24,60,62,24,60,102
230 DATA231,231,243,249,126,60,24,
28
232 DATA60,24,24,60,124,24,60,102
234 DATA231,231,207,159,126,60,24,
56
236 DATA60,24,219,189,189,153,255,
126
238 DATA255,255,255,255,126,60,165
,66
240 DATA0,102,255,239,223,223,110,
60
242 DATA14,25,60,60,110,223,223,12
6
244 DATA0,0,231,132,228,36,231,0
246 DATA0,0,57,41,41,41,57,0
248 DATA0,0,206,72,204,136,78,0
250 DATA0,0,84,84,116,84,84,0
252 DATA0,0,74,106,90,74,74,0
254 DATA0,0,136,136,80,80,34,0
256 DATA0,0,69,69,41,41,17,0
258 DATA0,0,120,64,112,64,120,0
260 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
300 REM***************
301 REM*             *
302 REM*PRESENTATION*
303 REM*             *
304 REM***************
310 PRINT"J" POKE36879,138 POKE368
78,15
320 POKE36865,240
330 PRINT"[illegible]"
340 PRINT"[illegible]"
350 PRINT"[illegible]"
360 PRINT"[illegible]"
370 PRINT"[illegible]"
380 PRINT"[illegible]"
390 FORI=150TO38STEP-1
400 POKE36865,I
410 POKE36876,I+100
420 NEXTI
430 POKE36876,0
440 FORI=1TO2000 NEXT
450 FORI=32TO150
460 POKE36865,I POKE36876,I+100 NE
XTI
470 POKE36876,0
480 PRINT"[illegible]"
490 PRINT"[illegible]"
500 PRINT"[illegible]"
510 PRINT"[illegible]"
520 PRINT"[illegible]"
530 PRINT"[illegible]"
540 FORI=150TO38STEP-1
550 POKE36865,I
560 POKE36876,I+100
570 NEXTI
580 POKE36876,0
590 FORI=1TO2000 NEXT
600 FORI=32TO150
610 POKE36865,I POKE36876,I+100 NE
XTI
620 POKE36876,0
630 PRINT"[illegible]"
640 PRINT"[illegible]"
650 PRINT"[illegible]"
660 PRINT"[illegible]"
670 PRINT"[illegible]"
680 PRINT"[illegible]"
690 FORI=150TO38STEP-1
700 POKE36865,I
710 POKE36876,I+100
720 NEXTI
730 POKE36876,0
740 FORI=1TO1000 NEXT POKE36877,23
0 FORI=1TO2000 NEXT
745 FORI=15TO0STEP-1 POKE36878,I F
ORII=1TO100 NEXTII,I POKE36877,0 P
OKE36879,0
750 PRINT"J[illegible]LE BUT DE CE JEU ES
T  DE FAIRE DES  "
760 PRINT"[illegible]HAM-BURGERS"
770 PRINT"[illegible]MAIS ATTENTION AUX  "
780 PRINT"      ** POIRES **"
790 PRINT"           ET
795 PRINT"          A U X"
800 PRINT"      ** POMMES **
810 PRINT"CAR ELLES VOUS POUR-  CH
ASSENT ET PEUVENT   VOUS GENER DAN
S VOTRE TACHE."
820 PRINT"D'AUTANT PLUS QUE LEURCO
NTACT EST MORTEL."
830 PRINT"[illegible]PRESSER UNE TOUCHE
"
840 GETR$ IFR$=""THEN840
850 PRINT"J[illegible]ATTENTION"
860 PRINT"[illegible]VOTRE TEMPS EST
LIMITE.
870 PRINT"[illegible]AU DEBUT DE LA PARTIE,
IL EST DE [illegible] MINUTES"
880 PRINT"ET DIMINUE DE 30
SECONDES A CHAQUE      NOUVEAU TAB
LEAU."
890 PRINT"[illegible]PRESSER UNE TOU
CHE"
900 GETR$ IFR$=""THEN900
910 PRINT"J[illegible]RECETTE DU HAMBURGER"
920 PRINT"[illegible]"
940 PRINT"[illegible]POUR REALISER UN HA
M- BURGER,IL SUFFIT DE   PASSER AU
 DESSUS DES"
950 PRINT"ALIMENTS RANGES DANS  L'
ECHAFAUDAGE,CE QUI  A POUR EFFET D
E LES   FAIRE",
960 PRINT" TOMBER .A"
970 PRINT"CONDITION  QUE        L'
ALIMENT DU DESSOUS  SOIT DEJA TOMB
E."
980 GETR$:IFR$=""THEN980
990 PRINT"J[illegible]A PRESENT ,CHARGEZ LA
 SECONDE PARTIE EN      TAPANT "
1000 PRINT"LOAD"+CHR$(34)+CHR$(34
)+",1"
1010 END
```

LISTING 2

```
10 REM ***************
11 REM *             *
12 REM *   BURGER    *
13 REM *             *
14 REM *    TIME     *
15 REM *             *
16 REM *     PAR     *
17 REM *             *
18 REM *   MALFOY    *
19 REM *             *
20 REM *  PHILIPPE   *
21 REM *             *
22 REM *LE 18/07/85 *
23 REM *             *
24 REM ***************
25 REM *             *
26 REM *VIC-20 + 16K*
27 REM *             *
28 REM ***************
30 HI=.
50 NIV=1 SC=. VIE=1 TT=500
100 GOSUB1005
200 PJ=7773 P1=7953 P2=7871 P3=804
8 CE=30720 C1=15 C2=14 C(1)=32 C(2
)=32
205 D(1)=32 D(2)=32 D(3)=32 Z1=807
8 Z2=8083 Z3=8089 Z4=8094
210 GOSUB1609
220 GOSUB1710
230 GOSUB1810
240 PRINT"[illegible]",TAB(7),VIE TAB(12)
NIV
300 REM ***********
301 REM *         *
302 REM *PROGRAMME*
303 REM *         *
304 REM *PRINCIPAL*
305 REM *         *
306 REM ***********
309 TI$="000000"
310 GOSUB1911
320 GOSUB2510
330 H=H+1 IFH=4THENH=1
340 ONHGOTO350,360,370
350 PO=P1 GOTO380
360 PO=P2 GOTO380
370 PO=P3 GOTO380
380 GOSUB2920
390 GOSUB5010
400 IFPEEK(Z1)=PEEK(Z2)ANDPEEK(Z2)
=PEEK(Z3)ANDPEEK(Z3)=PEEK(Z4)ANDPE
EK(Z4)=9THEN7000
405 GOSUB1210
410 IFVAL(TI$)>TT THEN1100
420 GOTO310
1000 REM ***********
1001 REM *         *
1002 REM *  DECOR  *
1003 REM *         *
1004 REM ***********
1005 PRINT"J"
1010 POKE36879,138 POKE36878,15 PO
KE36869,254
1015 PRINT"[illegible]"
1020 PRINT"[illegible]
"
1022 PRINT"[illegible]"
1025 PRINT"[illegible]
[illegible]L"
1030 PRINT"L         L          L"
1035 PRINT"L    ↑    L      ↑   L"
1040 PRINT"L    ↑    I      ↑   L"
1045 PRINT"[illegible]GH[illegible]L[illegible]GH[illegible]KKK[illegible]GH
[illegible]L[illegible]GH[illegible]"
1050 PRINT"     L           L"
1055 PRINT"↑    L     ↑     L    ↑"
1060 PRINT"↑    L     ↑     L    ↑"
1065 PRINT"L[illegible]EF[illegible]KK[illegible]EF[illegible]K[illegible]L[illegible]K[illegible]EF
[illegible]KK[illegible]EF[illegible]L"
1070 PRINT"L          L         L"
1075 PRINT"L          L         L"
1080 PRINT"L          L         L"
1085 PRINT"[illegible]CD[illegible]KK[illegible]CD[illegible]KKK[illegible]CD[illegible]
KK[illegible]CD[illegible]K"
1090 PRINT"[illegible]A  @ A  @  A  @ A
 @"
1100 FORI=7745TO7724STEP-1 POKEI,1
3 GOSUB1510 NEXTI
1105 FORI=7746TO8164STEP22 POKEI,1
3 POKEI+30720,1 GOSUB1510 NEXT
1110 FORI=8164TO8185 POKEI,13 GOSU
B1510 NEXT
1115 FORI=8163TO7767STEP-22 POKEI,
13 GOSUB1510 NEXT
1120 RETURN
1200 REM ***********
1201 REM *         *
1202 REM *AFFICHAGE*
1203 REM *         *
1204 REM *  TEMPS  *
1205 REM *         *
1206 REM ***********
1210 PRINT"[illegible]
[illegible]";MID$(TI$,4,1)," ",RIGH
T$(TI$,2),"[illegible]"
1220 RETURN
1500 REM ***********
1501 REM *         *
1502 REM *   BIP   *
1503 REM *         *
1504 REM ***********
1510 POKE36878,15
1515 POKE36876,220
1520 FORII=1TO20 NEXT
1525 POKE36876,0
1530 RETURN
1600 REM ***********
1601 REM *         *
1602 REM *AFFICHAGE*
1603 REM *         *
1604 REM *  JOUEUR *
1605 REM *         *
1606 REM ***********
1609 POKE36876,245
1610 POKEPJ+CE,0 POKEPJ+CE-22,0
1620 POKEPJ,C1 POKEPJ-22,C2
1630 POKE36876,0
1640 RETURN
1700 REM ***********
1701 REM *         *
1702 REM *AFFICHAGE*
1703 REM *         *
1704 REM *  POMME  *
1705 REM *         *
1706 REM *  POIRE  *
1707 REM *         *
1708 REM ***********
1710 POKECE+P1,7 POKEP1,21
1720 POKECE+P2,5 POKEP2,21
1730 POKECE+P3,2 POKEP3,20
1740 RETURN
1800 REM ***********
1801 REM *         *
1802 REM *AFFICHAGE*
1803 REM *         *
1804 REM *  SCORE  *
1805 REM *         *
1806 REM ***********
1810 PRINT"[illegible]"
1820 IFSC<HITHENPRINT"[illegible]"TAB(16)H
I RETURN
1830 HI=SC PRINT"[illegible]",TAB(16),HI
1850 RETURN
1900 REM ***********
1901 REM *         *
1902 REM *  TEST   *
1903 REM *         *
1904 REM * JOYSTICK*
1905 REM *         *
1906 REM *   ET    *
1907 REM *         *
1908 REM *DEPLACEM.*
1909 REM *         *
1910 REM ***********
1911 POKE37154,127
1920 A=PEEK(37151) B=PEEK(37152)
1930 IFA=122THENGOTO1990
1940 IFA=110THENGOTO2110
1950 IFA=118THENGOTO2050
1960 IFB=119THENGOTO2170
1970 POKE37154,255 RETURN
1980 REM ********
1981 REM *      *
1982 REM * HAUT *
1983 REM *      *
1984 REM ********
1990 POKE37154,255
2000 P=PEEK(PJ-44)
2010 IFP<>12ANDP<>30THENGOSUB5010
RETURN
2020 C1=19 C2=18
2030 D=-22 GOTO2300
2040 REM *******
2041 REM *     *
2042 REM * BAS *
2043 REM *     *
2044 REM *******
2050 POKE37154,255
2060 P=PEEK(PJ+22)
2070 IFP<>12THENGOSUB5010 RETURN
2080 C1=19 C2=18
2090 D=22 GOTO2300
2100 REM **********
2101 REM *        *
2102 REM * GAUCHE *
2103 REM *        *
2104 REM **********
2110 POKE37154,255
2115 IFPEEK(PJ+21)=32THENGOSUB5010
:RETURN
2120 P=PEEK(PJ-1)
2130 IFP<>32ANDP<>30ANDP<>12THENGO
SUB5010 RETURN
2140 C1=17:C2=16
2150 D=-1 GOTO2300
2160 REM **********
2161 REM *        *
2162 REM * DROITE *
2163 REM *        *
2164 REM **********
2170 POKE37154,255
2175 IFPEEK(PJ+23)=32THENGOSUB5010
:RETURN
2180 P=PEEK(PJ+1)
2190 IFP<>32ANDP<>30ANDP<>12THENGO
SUB5010 RETURN
2200 C1=15:C2=14
2210 D=1
2290 REM**************
2291 REM*            *
2292 REM*DEPLACEMENT*
2293 REM*            *
2294 REM**************
2300 POKEPJ,C(1) POKEPJ-22,C(2)
2310 PJ=PJ+D
2320 C(1)=PEEK(PJ):C(2)=PEEK(PJ-22
)
2330 GOSUB1609
2340 RETURN
2500 REM ************
2501 REM *          *
2502 REM *  CHUTE?  *
2503 REM *          *
2504 REM ************
2510 P=PEEK(PJ+22)
2520 IFP=3ORP=5ORP=7ORP=9THENDCH=P
J+22 GOTO2550
2530 IFP=4ORP=6ORP=8ORP=10THENDCH=
PJ+21 GOTO2550
2540 RETURN
2550 IFDCH>8055ANDDCH<8074THEN2700
2560 P=PEEK(DCH+88) IFP<>32ANDP<>2
THENRETURN
2570 M1=PEEK(DCH) M2=PEEK(DCH+1)
2580 IFM1=3ORM1=9THENCO=. GOTO2610
2590 IFM1=7THENCO=M1 GOTO2610
2600 CO=2
2610 POKEDCH+CE,0 POKEDCH+CE+1,0 P
OKEDCH,2 POKEDCH+1,2
2620 FORI=1TO3
2630 DCH=DCH+22 POKEDCH+CE,CO POKE
DCH+CE+1,CO POKEDCH,M1 POKEDCH+1,M
2
```

A SUIVRE...

MAD JACK

ZX 81

Il paraît que les dix salles du manoir de STONE-GHOST regorgent de pièces d'or, mais qu'un fantôme armé d'un tromblon veille sur ces richesses. Pas de quoi impressionner un aventurier de votre acabit...

Daniel JAGER

Mode d'emploi.
Tapez le listing 1 en respectant la REM de 421 caracteres et apres lancement, rentrez les codes du listing 2. Ce travail effectue, l'appui sur "V" permet de détecter une éventuelle erreur de saisie, par l'affichage du nombre 37897 (dans le cas contraire, vous avez tout faux). Remplacez ensuite les lignes BASIC du listing 1 par le listing 3, à l'exception bien sûr de la ligne 1 REM.

TU NE ME FAIS PAS PEUR, TU SAIS!
TCHIKA TCHIKA
C'EST OÙ LES PIPI-ROOMS ?

LISTING 1

```
   1 REM 000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000
000000000000000
 200 SCROLL
 210 PRINT "ADRESSE ?"
 220 INPUT A
 230 SCROLL
 240 PRINT A,
 250 FOR N=0 TO 7
 260 INPUT A$
 270 IF A$="<" THEN GOTO 200
 280 IF A$="S" THEN GOTO 400
 290 IF A$="" THEN GOTO 340
 295 IF A$="V" THEN GOTO 410
 300 IF LEN A$<>2 THEN STOP
 310 POKE A+N,16*CODE A$+CODE A$
(2)-476
 320 PRINT " ",A$,
 330 GOTO 360
 340 LET P=PEEK (A+N)
 350 PRINT " ",CHR$ (28+INT (P/1
6)),CHR$ (28+P-INT (P/16)*16),
 360 NEXT N
 370 LET A=A+8
 380 PRINT
 390 GOTO 230
 400 SAVE "CHARGEU"
 410 LET S=0
 420 FOR N=16514 TO 16934
 430 LET S=S+PEEK (N)
 440 NEXT N
 450 PRINT S
```

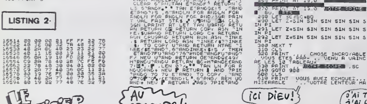
LISTING 2

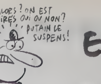
```
16514  00 00 00 21 FF FF 22 78
16522  40 3E 00 32 7A 40 32 79
16530  40 2A 0C 40 23 23 22 77
16538  40 11 1E 00 19 11 21 00
16546  06 0A 19 10 FD 22 75 40
16554  C9 2A 78 40 2B 7C FE F6
16562  22 78 40 30 04 01 02 00
16570  C9 2A 77 40 36 0C 11 21
16578  00 19 7E FE 00 20 35 3A
16586  79 40 2A 77 40 77 11 21
16594  00 19 22 77 40 7E 32 79
16602  40 36 0C CD EB 40 CD EB
16610  40 CD EB 40 CD EB 40 18
16618  DD F5 C5 E5 D5 06 00 3A
16626  64 40 0B 79 B0 20 F8 D1
16634  E1 C1 F1 C9 3A 25 40 FC
16642  FE 28 E2 FE FF CA 74 41
16650  3A 26 40 FE EF 28 14 FE
16658  F7 28 35 3A 25 40 FE F7
16666  CA 63 41 FE EF CA 45 41
16674  C3 74 41 11 DF FF 3A 79
16682  40 FE 20 C2 74 41 2A 77
16690  40 77 19 7E FE 80 CA 74
16698  41 22 77 40 7E 32 79 40
16706  C3 74 41 11 21 00 18 0E
16714  2A 77 40 23 7E FE 80 CA
16722  74 41 28 3A 79 40 77 23
16730  22 77 40 7E 32 79 40 18
16738  11 2A 77 40 28 7E FE 80
16746  28 00 23 3A 79 40 77 28
16754  18 E6 3A 79 40 FE 34 2A
16762  77 40 38 0C 20 25 3E 00
16770  32 79 40 3A 7A 40 3C FE
16778  03 28 14 32 7A 40 2A 0C
16786  40 23 11 05 02 19 11 07
16794  00 19 C6 1C 77 10 04 01
16802  01 00 C9 CD EB 40 3A 34
16810  40 17 E6 07 FE 05 DA 23
16818  42 2A 75 40 36 00 23 36
16826  00 23 36 00 2A 75 40 11
16834  0F FF 19 7E FE 80 28 0D
16842  22 75 40 35 03 23 36 07
16850  23 36 86 18 0C 2A 75 40
16858  11 31 02 19 22 75 40 18
16866  EA 3A 34 40 17 E6 07 FE
16874  05 02 23 42 2A 75 40 ED
16882  5B 77 40 7C 6A 20 2A 06
16890  19 28 7E 36 01 FE 0C 23
16898  0C FE 80 28 16 CD E8 40
16906  77 10 EE 18 14 35 17 CD
16914  EB 40 36 15 CD EB 40 01
16922  03 00 C9 36 80 05 01 18
16930  D8 C9 C3 3C 7A 76 00 02
```

LISTING 3

```
   1 REM    5 COPY COPY 6?RND, M
?RNDM?RNDE£RND776?RND,  ,S  .(
 CLEAR 6?PI,TAN E?RNDF? RETURN C
LS 5?RNDK "  TAN E?RNDOE15 ,?RND
E?RND?15 ,6?RNDLN FOR RNDLN FOR
RNDLN FOR RNDLN FOR RND/3OR PRIN
T VAL FAST STR$  U?RND  4 CLS
SGN LPRINT AT LET TAN U9RND RETU
RN RETURN C  RETURN COPY ASN ?IN
KE,$URRND RETURN LOAD C= RETURN
RUN CRU9RND RETURN RUN ASN ?INKE
,$ RETURN LOAD ASN ?INKE,$??INKE
$, TO COPY U?RND RETURN NTAB ?I
NKEY$E?RND?,6?RNDINKE,$,5 / THEN
 E?RND7FU?RND?76?RNDE?RNDFU?RND?
F/ NEU U?RND RETURN OE?RNDOE49/
M?RNDU?RNDU RETURN  C=M?RNDE£RND
7  ,  ,LEN 0?/ "  TAN LN FOR R
NDUORND+ NEU  RETURN  AND 7PIE
?RNDO 70 70 ETRND) TO COPY ,?RND
0"70  C /E?RND,L ",6?RND/ REM UO
RND+ NEU  RETURN  ABS 7PIE?RND
GOSUB ??RND? E  FE RETURN  -LN
 FOR RND?, INPUT /50,LN FOR RNDQ
+LN FOR RND   TAN O  /++TAN "U?
   2 REM
   3 REM      MAD  JACK
             BY JAGER DANIEL
             FOR ZX-81 16K
   4 REM
   5 REM
   6 GOTO 8
   7 SAVE "MADJACK"
   8 GOSUB 3000
  10 CLS
  11 PRINT "REGLES DU JEU (O/N)"
  12 IF INKEY$="O" THEN GOTO 200
  13 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 12
  30 LET MSC=0
  40 LET SC=0
  50 LET VIE=3
  60 LET V$="   "
 100 FOR T=1 TO 10
 110 CLS
 120 GOSUB T*100+900
 130 PRINT AT 18,0,"
                         PIECES O TAB
LEAU 00 SCORE 00000"
 140 PRINT AT 21,19-LEN STR$ T,T
 150 PRINT AT 21,31-LEN STR$ SC,
SC
 155 PRINT AT 0,28,V$( TO VIE)
 158 FOR K=1 TO 80
 160 PRINT AT 19,0,"    PRESSEZ UN
E TOUCHE S.V.P.  "
 170 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 200
 180 PRINT AT 19,28,"  "
 190 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 200
 195 NEXT K
 200 PRINT AT 19,0,"
MAD JACK             "
 210 RAND USR 16517
 220 LET A=USR 16555
 230 IF A=3 THEN GOTO 800
 235 IF A=1 THEN GOTO 250
 240 IF A=2 THEN GOTO 600
 245 GOTO 220
 250 PRINT AT 18,0,"BRAVO... VOUS
 PASSEZ LE TABLEAU"
 260 LET BO=PEEK 16507+256*PEEK
16508-53000+(T*500)
 265 PRINT AT 19,0,"
                    "
 270 PRINT AT 19,0,"VOTRE PRIME
 "BO;" PTS"
 280 LET SC=SC+BO
 290 LET Z=SIN SIN SIN SIN SIN S
IN PI
 291 LET Z=SIN SIN SIN SIN SIN S
IN PI
 292 LET Z=SIN SIN SIN SIN SIN S
IN PI
 300 NEXT T
 310 CLS
 320 PRINT "AP... CHOSE INCROYABLE
 ..VOUS ETES PAR... VENU A VAINC
RE LES 10 TABLEAUX"
 330 PRINT "  VOTRE SCORE  ";SC
 340 GOTO 900
 600 CLS
 610 PRINT "VOUS AVEZ ECHOUEZ...
MISERABLE ...VOTRE LENTEUR HA
BITUELLE VOUS ... A EMPECHE DE
 MENER A BIEN CETTE ... ENTREPRI
SE O COMBIEN PERILLEUSE."
 620 LET BO=PEEK 16506*100
 630 LET SC=SC+BO
 640 GOTO 330
 800 CLS
 805 IF VIE=1 THEN GOTO 340
 810 PRINT "AM...AM...LE MAITRE
DES LIEUX A ... REUSSI A VOUS EL
IMINER A COUP DE ... TROMBLON.
  MAIS IL FAUT DIRE QUE VOTRE
MA- .. LADRESSE A FACILITE SA T
ACHE..."
 820 LET SC=SC+PEEK 16506*50
 830 GOTO 330
 840 PRINT ,,"VOUS N ETES QUE BL
ESSE..."
 850 LET VIE=VIE-1
 860 LET Z=SIN SIN SIN SIN SIN S
IN SIN SIN SIN PI
 870 LET T=T-1
 875 CLS
 880 GOTO 300
 900 IF SC<MSC THEN GOTO 950
 910 LET MSC=SC
 920 PRINT ,,"VOUS DETENEZ LE RE
CORD...","     VOTRE NOM"
 930 INPUT N$
 950 PRINT ,,"RECORD  ",MSC,"  PAR
 ",N$
 960 PAUSE 500
 970 CLS
 980 GOTO 40
 995 REM
 996 REM
 997 REM IMPRESSION DES TABLEAUX
 998 REM
 999 REM
1000 PRINT "
     H
 O   H
     H
1010 PRINT "  O
     H
     H
     H
 O   H
1020 PRINT "
H    H
H    H
H    H
1030 PRINT "
     H
     H
1035 PRINT AT 5,27;"  ";TAB 27;"  "
1040 RETURN
1100 PRINT "
     H
```

suite page 4


LE JUSTICIER
AU SECOURS!
DAMNED! UNE VOIX CELESTE!
ICI DIEU!
ET ALORS? QU'ESSE T'AS TA?
QU'ESS TU VEUX TA?
J'AI TROP PICOLÉ, J'AI LA NAUSÉE, JE VAIS GERBER!
BUARGL!


ALORS? ON EST VIRÉS OUI OU NON? PUTAIN LE SUSPENS!

EDITO

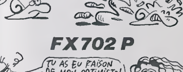
[illegible], [illegible] [illegible], [illegible] REVENEZ JA[illegible] DUN ON, LÀ ESSAYER DE FAIRE L'HHHHEBDO TOUT SEUL, C'ÉTAIT VRAIMENT PAS L'IDÉE DU SIÈCLE ! REGARDEZ À QUOI J'EN SUIS RÉDUIT : ÇA LA FOUT MAL, UN ÉDITO ÉCRIT À LA MAIN C'ÉTAIENT DES CONNERIES LES TRUCS DE LA SEMAINE DERNIÈRE REVENEZ, QUOI, C'ÉTAIT POUR RIRE. VOUS N'ÊTES PLUS virés. AH, SUPER, UN MOT IMPRIMÉ. C'EST TOUT DE SUITE LA CLASSE virés AU LIEU DE VIRES ALORS ÇA Y EST, VOUS REVENEZ ? non ALLEZ, QUOI ! augmentation QUOI ? NON, PAS UN SOU, VOUS ENTENDEZ ! PAS UN ROND, VOUS REVENEZ, JE SUIS DÉJÀ BIEN BON DE VOUS REPRENDRE. VOUS REVENEZ, UN POINT. non MAIS C'EST DU CHANTAGE ! oui SI J'AUGMENTE, ON RECOMMENCE ? recommence oui OK, VOUS AVEZ GAGNÉ. SALAUDS

C'est quand même vachement mieux quand c'est imprimé.
Gérard CECCALDI

LE JUSTICIER
AU SECOURS!
TENEZ BON! J'ARRIVE!
J'AI VIRÉ TOUTE L'ÉQUIPE DU JOURNAL ET MAINTENANT, JE LE REGRETTE!
BOUUUUU
C'EST PAS GRAVE! JE PEUX TOUT ARRANGER!
AH OUAIS? COMMENT?
TU ME FILES UN CHÈQUE DE 10 BRIQUES AU NOM DE CARALI ET JE ME DÉMERDE!
ESCROC!
OUI, JE SAIS

LE LABYRINTHE DU MINOVOR

FX 702 P


TU AS EU RAISON DE MON OPTIMISTE! CE EN QUOI T'AS EU TORT!
OUI, TU AS RAISON

Méfiez-vous, ce labyrinthe de sinistre réputation risque d'avoir raison de votre optimisme...

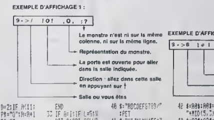
Laurent FLAUM

Mode d'emploi :
L'action se passe dans un labyrinthe composé de 44 salles, dont les portes peuvent être ouvertes ou fermées. Au départ, vous êtes dans la salle "A" et devez pour sortir, rejoindre la salle "+". De la vigilance s'impose, car en ces lieux, un monstre redoutable vous guette. Ce dernier dans la même salle que vous, n'hésitera pas à vous dévorer au moindre changement de direction. Voici les touches de déplacement :

"(" : Changement de direction vers la droite.
")" : Changement de direction vers la gauche.
↑ : Déplacement dans la direction indiquée

A	B	C	D	E	F	G	7	8	9	/
H	I	J	K	L	M	N	4	5	6	*
O	P	Q	R	S	T	U	1	2	3	–
V	W	X	Y	Z	=	spc	0	·	E	+ SORTIE

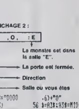
EXEMPLE D'AFFICHAGE 1 :



```
9->/  !0!  ,O,  :?
```

Le monstre n'est ni sur la même colonne, ni sur la même ligne.
Représentation du monstre.
La porte est ouverte pour aller dans la salle indiquée.
Direction : allez dans cette salle en appuyant sur ↑
Salle ou vous êtes

EXEMPLE D'AFFICHAGE 2 :



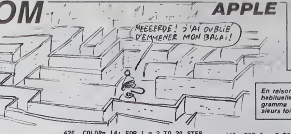
```
9->8  !#!  ,O,  :E
```

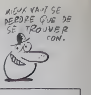
Le monstre est dans la salle "E".
La porte est fermée.
Direction
Salle ou vous êtes

```
LIST
  1 WAIT 30:PRT "L.
    FLAUM PRESENTE:
    ","LE LABYRINTH
    E","DU MINOVOR"
  2 VAC :G=INT (RAN
    #*4)
  3 I=INT (RAN#*10+
    1)
  4 $="0#":FOR Z=0
    TO 9:FOR X=1 TO
     7
  5 A$(Z)=A$(Z)+MID
    (RAN#*2+1,1)
  6 NEXT X:NEXT Z
  7 L=0:A=1:G=2:GSB
     40+6*INT (RAN#
    *2)
  8 WAIT 0:GSB 33
  9 GSB 40+G:D$=" "
 10 V$="?":IF (1-A)
    *(L-G)=0;V$=MID
    (I,1)
 11 GSB 40+L:B=3-G:
    IF ABS B=1:IF B
    +A>0:IF B+A≤11;
    O$=MID(A+B,1)
 12 B=D-2:IF ABS B=
    1:IF B+L≥0:IF B
    +L≤3:GSB 40+B+L
    :O$=MID(A,1)
 13 GSB 44:P$=I$
 14 GSB 40+L
 15 S$=MID(A,1)
 16 IF A=1:IF D=4:P
    $=" "
 17 IF A=11:IF D=4:
    P$=" "
 18 IF L=0:IF D=1:P
    $=" "
 19 IF L=3:IF D=3:P
    $=" "
 20 PRT S$;"->";D$;
    " ! ";P$;" ! ,
    O, :";V$
 21 K$=KEY:IF K$≠"(
    ":IF K$≠")":IF
    K$≠"↑" THEN 21
 22 IF K$=")":D=D+1
    :IF D>4:D=1
 23 IF K$="(":D=D-1
    :IF D≤0:D=4
 24 IF K$="↑" THEN
    30
 25 IF D=2:IF A<11:
    IF P$="0":A=A+1
    :GOTO 27
 26 IF D=4:IF A>1:I
    F P$="O":A=A-1
 27 IF D=1:IF L>0:I
    F P$="0":IF A*1
    1:L=L-1:GOTO 29
 28 IF D=3:IF L<3:I
    F P$="0":IF A*1
    1:L=L+1
 29 IF A=11:IF L=0:
    GOTO 32
 30 PRT "LE MONSTRE
     APPROCHE"
 31 GOTO 8
 32 WAIT 20:PRT "VO
    US ETES SAUVE":
    END
 33 IF A=I:IF L=G:W
    AIT 9:PRT "SLUP
    R!","VOUS ETES
    DEVORE!":END
 34 T=3+SGN (I-A):I
    F T=3:T=2-SGN (
    G-L)
 35 U=1-I+G*20:IF T
    <3:U=U+(T-2)*10
 36 IF T>2:U=U+43-T
    *11
 37 X=M:M=U:GSB 46:
    M=X:IF J$≠"O":R
    ET
 38 IF FRAC (T/2)=0
    :I=I+3-T:RET
 39 G=G-2+T:RET
 40 $="ABCDEFG789/"
    :RET
 41 $="HIJKLMN456*"
    :RET
 42 $="OPQRSTU123-"
    :RET
 43 $="VWXYZ= 0.E+"
    :RET
 44 J=0:M=A-1+L*20:
    IF D<3:M=M+(D-2
    )*10
 45 IF D>2:M=M+43-D
    *11
 46 IF M*(78-M)<0:R
    ET
 47 N=INT (M/7:O=M-
    N*7:$=A$(N):J$=
    MID(O+1,1):RET
 48 $=A0$:A0$="DOOO
    "+MID(5,3)
 49 $=A2$:A2$="O"+M
    ID(2,6)
 50 $=A3$:A3$=MID(1
    ,3)+"DDD"+MID(7
    ,1)
 51 $=A5$:A5$=MID(1
    ,2)+"O"+MID(4,4
    )
 52 $=A8$:A8$=MID(1
    ,1)+"D"+MID(3,5
    )
 53 $=A9$:A9$=MID(1
    ,4)+"DDD":RET
 54 $=A0$:A0$="DDO"
    +MID(4,4)
 55 $=A1$:A1$=MID(1
    ,6)+"0"
 56 $=A3$:A3$=MID(1
    ,2)+"0"+MID(4,
    4)
 57 $=A4$:A4$=MID(1
    ,6)+"D"
 58 $=A6$:A6$=MID(1
    ,2)+"DOOD"+MID(
    7,1)
 59 $=A8$:A8$=MID(1
    ,2)+"D"+MID((4,
    4)
 60 $=A9$:A9$=MID(1
    ,5)+"DD":RET
```

TEMPLE OF DOOM

APPLE


MEEEERDE! J'AI OUBLIE D'EMMENER MON BALAI!


MIEUX VAUT SE PERDRE QUE DE SE TROUVER CON.

Balayeurs futés, le nettoyage en règle des quelques vingt labyrinthes du temple, réclamera de votre part intelligence et stratégie

Jean MAHIDDINE

Mode d'emploi
Déplacez-vous à l'aide des touches I (haut), K (bas), J (gauche), L (droite) ou à l'aide du joystick Sortez d'une situation bloquée par DELETE et revenez au début par ESC, CONTROL/A permet un BREAK Avant de lancer le listing 2, exécutez le listing 1 sans le sauver; cette opération ne doit être réalisée qu'une seule fois

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois

LISTING 1

```
5 D$ =  CHR$ (4)
10  PRINT D$"OPEN SC.TOO": PRINT
    D$"WRITE SC.TOO": PRINT SC: PRIN
T LE: PRINT VA$: PRINT D$"CLOSE S
    C.TOD"
```

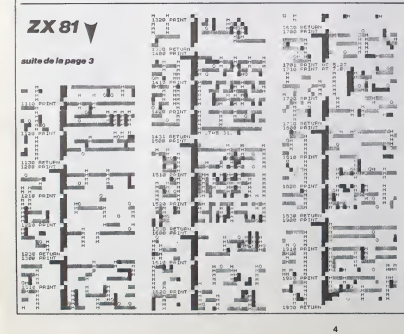
LISTING 2

```
$LOAD TEMPLE DF OOOM
$LIST

 10 D$ =  CHR$ (4): DIM P$(40),FR
    $(40)
 20  CALL 64600:R = 1: GOSUB 1890

 30 IN = 5:LE = 1:EE = 1:S = 4920
    0: GR : GOSUB 1930: GOSUB 22
    20: GOSUB 380: GOTO 80
 40 F = F + 1:Z =  PEEK (49200) +
     PEEK (49200) +  PEEK (49200
    ) +  PEEK (49200) +  PEEK (4
    9200) +  PEEK (49200) +  PEEK
    (49200):SC = SC + 50: VTAB 2
    2: HTAB 7: PRINT SC
 50  IF SC = 8000 OR SC = 16000 THEN
IN = IN + 1: VTAB 22: HTAB 22: PRINT
IN
 60  RETURN
 70  COLOR= 15: PLOT NN,NL: RETURN

 80  ON LE GOSUB 390,450,490,570,
    660,700,770,830,890,980,1070
    ,1140,1190,1250,1340,1380,14
    40,1520,1580,1660
 90  IF LE > 20 THEN LE = 1: GOTO
    80
 100  IF C$ = "J" THEN 2280
 110 P =  PEEK ( - 16384): IF P =
    129 THEN  CALL  - 1223: CALL
    64600: CALL  - 1223: POKE  -
    16368,0: END
 120  IF P = 160 THEN  POKE  - 16
    368,0
 130  IF P = 155 THEN  POKE  - 16
    368,0:SC = 0:F = 0:LE = 0: CALL
64600: GOSUB 2250: QOTO 30
 140  IF P = 201 THEN  GOSUB 220
 150  IF P = 203 THEN  ODSUB 230
 160  IF P = 202 THEN  GOSUB 240
 170  IF P = 204 THEN  GOSUB 250
 180  IF P = 255 THEN  POKE  - 16
     368,0:F = 0:IN = IN - 1: VTAB
     22: HTAB 22: PRINT IN: GOTO
     80
 190  IF IN = 0 THEN  POKE  - 163
     68,0: GOTD 1740
 200  IF F = FF THEN F = 0:LE = L
     E + 1:EE = EE + 1: VTAB 22: HTAB
 38: PRINT EE: POKE  - 16368,0: GOTO
80
 210  GOTO 110
 220 NL = NL - 1: GOSUB 260: GOSUB
     70: RETURN
 230 NL = NL + 1: GOSUB 290: GOSUB
     70: RETURN
 240 NN = NN - 1: GOSUB 320: GOSUB
     70: RETURN
 250 NN = NN + 1: GOSUB 350: GOSUB
     70: RETURN
 260  IF  SCRN( NN,NL) = 14 THEN
      GOSUB 40: RETURN
 270  IF  SCRN( NN,NL) <  > 0 THEN
     NL = NL + 1: GOSUB 340
 280  RETURN
 290  IF  SCRN( NN,NL) = 14 THEN
      GOSUB 40: RETURN
 300  IF  SCRN( NN,NL) <  > 0 THEN
     NL = NL - 1: GOSUB 340
 310  RETURN
 320  IF  SCRN( NN,NL) = 14 THEN
      GOSUB 40: RETURN
 330  IF  SCRN( NN,NL) <  > 0 THEN
     NN = NN + 1: GOSUB 340
 340  RETURN
 350  IF  SCRN( NN,NL) = 14 THEN
      GOSUB 40: RETURN
 360  IF  SCRN( NN,NL) <  > 0 THEN
     NN = NN - 1: GOSUB 340
 370  RETURN
 380  CALL  - 936: VTAB 22: HTAB
     1: PRINT "Score:";SC: VTAB 2
     2: HTAB 17: PRINT "Indy:";IN
     : VTAB 22: HTAB 32: PRINT "L
     evel:";LE: RETURN
 390 FF = 19:NN = 20:NL = 35: GOSUB
     1730
 400  COLOR= 0: FOR I = 2 TO 38 STEP
 2: HLIN I,38 AT I - 1: NEXT : FOR
     I = 37 TO 2 STEP  - 2: VLIN
     I,2 AT I + 1: NEXT
 410  FOR I = 5 TO 20 STEP 3: HLIN
     5,10 + I AT I + 10: NEXT : VLIN
 15,30 AT 5: VLIN 30,34 AT 20
 420  COLOR= 14: FOR I = 2 TO 30 STEP
 10: PLOT I + 2,I: PLOT I + 8,I +
     I: NEXT : FOR I = 20 TO 30 STEP
5: PLOT I + 8,I: NEXT
 430  FOR I = 30 TO 37 STEP 5: PLOT
     I + 1,I: NEXT : FOR I = 5 TO
     10 STEP 5: PLOT I + 24,I: NEXT

 440  FOR I = 5 TO 20 STEP 3: PLOT
     5 + I,I + 10: NEXT : COLOR=
     15: PLOT NN,NL: GOSUB 2260: RETU
RN
 450 FF = 23: GOSUB 1730
 460  COLOR= 0: FOR I = 1 TO 35: HLIN
 I,35 - (I - 2) AT I + 2: NEXT : HLIN
 29,38 AT 30:NN = 38:NL = 30: COLOR=
15: PLOT NN,NL
 470  COLOR= 14: FOR I = 1 TO 15 STEP
 3: PLOT I + 6,30 - (I - 5): NEXT
     : FOR I = 30 TO 20 STEP  - 2
     : PLOT I - 6,30 - (I - 5): NEXT

 480  FOR I = 5 TO 34 STEP 5: PLOT
     I,3: NEXT : FOR I = 5 TO 34 STEP
 5: PLOT I,37: NEXT : GOSUB 2260:
      RETURN
 490 FF = 20: GOSUB 1730
 500  COLOR= 0: FOR I = 3 TO 36 STEP
2: HLIN I + 2,I - 2 AT I: NEXT
 510  FOR I = 36 TO 3 STEP  - 2: HLIN
 I,I AT I: NEXT
 520  FOR I = 2 TO 36 STEP 2: HLIN
     I + 1,I - 1 AT I + 1: VLIN I
      + I,I + I AT I: NEXT
 530  FOR I = 4 TO 35 STEP 2: VLIN
     I,35 AT I: NEXT : HLIN 4,35 AT
     35
 540  COLOR= 14: FOR I = 7 TO 35 STEP
 5: PLOT I,35: PLOT 4,I: NEXT
 550  FOR I = 8 TO 36 STEP 4: PLOT
     I,I: NEXT
 560  COLOR= 15:NN = 33:NL = 35: PLOT
 NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
 570 FF = 23: GOSUB 1730
 580  COLOR= 0: FOR I = 4 TO 34 STEP
2: HLIN I,35 - (I - 2) AT I + 2: NEXT

 590  FOR I = 1 TO 32 STEP 2: IF
     I < 19 THEN M = 2: GOTO 610
 600 M = 3
 610  VLIN I + 5,36 - (I - 1) AT
     I + M: NEXT : VLIN 21,20 AT
     20
 620  HLIN 1,38 AT 21: VLIN I,38 AT
     18: VLIN 1,38 AT 9: VLIN I,3
     8 AT 26
 630  COLOR= 14: FOR I = 1 TO 32 STEP
 3: PLOT I + 3.6: NEXT
 640  FOR I = 3 TO 32 STEP 5: PLOT
     18,I + 3: NEXT
 650  PLOT 5,32: PLOT 7,21: PLOT
     9,18: PLOT 26,20: PLOT 28,30
     : PLOT 30,15:NN = 18:NL = 37
     : COLOR= 15: PLOT NN,NL: GOSUB
     2260: RETURN
 660 FF = 60: GOSUB 1730
 670  COLOR= 0: FOR I = 1 TO 38 STEP
2: HLIN 1,37 AT I: VLIN 1,37 AT I
     : NEXT
 680  COLOR= 14: FOR I = 5 TO 34 STEP
 2: PLOT I - 2,I + 2: PLOT I - 4,
     I + 4: PLOT I + 2,I - 2: PLOT
     I + 4,I - 4: NEXT
 690 NN = 25:NL = 8: COLOR= 15: PLOT
NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
 700 FF = 26: GOSUB 1730
 710  COLOR= 0: FOR J = 1 TO 35 STEP
6: FOR I = 1 TO 5: HLIN J,I + J AT
     J: VLIN J,I + J AT J: VLIN J
     ,I + J AT J + 6: HLIN J,I +
     (J + 1) AT J + 6: NEXT I,J:
 720  FOR J = 1 TO 35 STEP 6: FOR
     I = 1 TO 5: VLIN J,I + (J +
     1) AT J + 7: NEXT I,J
 730  FOR I = 25 TO 38 STEP 2: HLIN
     1,16 AT I: NEXT : HLIN 17,30
      AT 37
 740  FOR I = 26 TO 36 STEP 4: PLOT
     16,I: NEXT : FOR I = 28 TO 3
     8 STEP 4: PLOT I,I: NEXT
 750  VLIN 25,15 AT 6: HLIN 1,6 AT
     14: COLOR= 14: FOR J = 1 TO
     35 STEP 6: FOR I = 1 TO 5 STEP
     2: PLOT J,I + J: NEXT I,J
 760  FOR I = 2 TO 38 STEP 5: PLOT
     I,37: NEXT :NN = 1:NL = 14: COLO
R= 15: PLOT NN,NL: GOSUB 2260: RETURN

 770 FF = 35: GOSUB 1730
 780  COLOR= 0: FOR I = 10 TO 30:
     HLIN 10,30 AT I: NEXT
 790  FOR I = 3 TO 38 STEP 5: HLIN
     1,38 AT I: VLIN 3,38 AT I -
     I: NEXT
 800  COLOR= 14: FOR I = 10 TO 30
     STEP 5: PLOT I,12: PLOT I,1
     7: PLOT I,22: PLOT I,27: NEXT

 810  FOR I = 3 TO 38 STEP 8: PLOT
     I,3: PLOT I,8: PLOT I,38: NEXT

 820  COLOR= 15:NN = 1:NL = 18: PLOT
NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
```

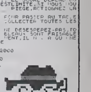
suite page 35

ZX 81

suite de la page 3


1110 PRINT
1120 PRINT
1130 RETURN
1200 PRINT
1210 PRINT
1220 PRINT
1230 RETURN
1300 PRINT
1310 PRINT
1320 PRINT
1330 RETURN
1400 PRINT
1420 PRINT
1431 RETURN
1500 PRINT
1510 PRINT
1520 PRINT
1530 RETURN
1600 PRINT
1610 PRINT
1620 PRINT
1630 RETURN
1700 PRINT
1701 PRINT AT 5,27
1710 PRINT AT 7,8
1720 PRINT
1730 RETURN
1800 PRINT
1810 PRINT
1820 PRINT
1830 RETURN
1900 PRINT
1910 PRINT
1920 PRINT
1930 RETURN

```
2000 CLS
2010 PRINT "JACK, VIEIL AVENTURI
ER, A DECIDE .. D EXPLORER DE FO
ND EN COMBLE LE  .. MANOIR DE ST
ONEGHOST,ANTIQUE DE-'.. MEURE AY
ANT APPARTENU JADIS A   .,"LORD
 PHILIPS, A L EPOQUE HOMME    .."
D AFFAIRES"
2011 PAUSE 600
2012 CLS
2020 PRINT .., LES RACONTARS SU
R CE MANOIR SONT  ,. AHURISSANTS.
 AINSI, ON MURMURE  ".."QUE CHAC
UNE DES DIX PIECES DE LA ..  MAS
URE REGORGE DE PIECES D OR.   ..
MAIS IL PARAIT AUSSI QUE LE FAN-
".. TOME DE PHILIPS VEILLE, ARME
 D  .. UN TROMBLON, A SES RICHE
SSES...
2021 PAUSE 600
2022 CLS
2030 PRINT  VOUS INCARNEZ JACK E
T TACHEZ DE PARVENIR A VIDER TOU
TES LES PIE-CES EN ECHAPPANT AUX
 TIR  OU RE-VENANT
2040 PRINT    MODALITES DU JEU

2050 PRINT .. DEPLACEMENTS.UTILI
SEZ LES TOU-  CHES 5,6,7,8.POUR
MONTER OU DES-CENDRE,VOUS DEVEZ
IMPERATIVEMENTETRE SUR UNE ECHEL
LE,ET NON AU- DESSUS OU EN DESSO
US.
2060 PAUSE 2000
2070 CLS
2080 PRINT 'OBSTACLES.VOUS POUVE
Z TRAVERSEZ LES POUTRES( ),LES E
CHELLES(H), MAIS VOUS NE POUVEZ
ENTRER DANS UN MUR( )
2090 PRINT .      H ..    H    ..

2100 PRINT .. DANS CET EXEMPLE,V
OUS POUVEZ,A  PARTIR DU DEUXIEME
 BARREAU,EN-  TRER DANS LA POUTR
E,LE MUR INFE-RIEUR VOUS EVITANT
 LA CHUTE...
2110 PRINT .. CHUTE QUELLE QUE S
OIT L ELEMENT QUE VOUS MASQUEZ(M
EME UNE ECHEL-LE).SI RIEN NE VOU
S SOUTIENT,LA CHUTE EST INEVITAB
LE.RASSUREZ-  VOUS,ELLE EST SANS
 GRAVITE..."
2120 PAUSE 2000
2130 CLS
2140 PRINT  E..  H ..      H ..

2150 PRINT .. SI,A PARTIR DU SOM
MET DE L ECHELLE,VOUS DESIRIEZ R
EJOINDRE LA   POUTRE,SAUTEZ IMME
DIATEMENT SUR CELLE-CI.'
2160 PRINT .. EN EFFET,SI VOUS T
ENTIEZ DE LA  REJOINDRE EN UTILI
SANT L ECHEL- LE,VOUS CHUTERIEZ,
VOUS TROUVANT AU-DESSUS DU VIDE'
2170 PAUSE 2000
2180 CLS
2190 PRINT .. LE FUSIL TIRE LORS
QUE VOUS ETES A SA HAUTEUR.SES B
ALLES NE SONT ARRETEES QUE PAR D
ES MURS.TOUTE LA ZONE DERRIERE E
ST DONC PRO-  TEGEE,A L EXCEPTIO
N DE LA CASE  CONTIGUE AU MUR
2200 PRINT .... VOUS DISPOSEZ DE
 TROIS VIES...
2205 PRINT .  DES QUE LE FANTOME
 VOUS A EU,   VOUS PERDEZ UNE VI
E...
2210 PRINT .. LE SCORE DEPEND DU
 TEMPS QUI ESTLIMITE.SI VOUS VOU
S TROUVEZ     PIEGE,ACTIONNEZ LA
 TOUCHE "Z"
2220 PRINT  POUR PASSER AU TABLE
AU SUIVANT    COLLECTER TOUTES LES
 PIECES
2225 PRINT  NE DESESPEREZ-PAS,TO
US LES TA-    BLEAUX SONT FAISABLE
S ET SOU-     VENT,IL N Y A QU UNE
 POSSIBILITE
2230 PAUSE 2000
2240 CLS
2250 GOTO 20
3000 CLS
3010 PRINT '
```



```
3020 PRINT

3030 PRINT '

3040 LET A$="JAGER DANIEL"
3050 PRINT AT 1,17;
3060 FOR I=1 TO LEN A$
3070 PRINT AT 5,20;
3080 PRINT AT 7,18+I;A$(I)
3090 NEXT I
3110 FOR I=1 TO 40
3120 NEXT I
3130 RETURN
```

ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE

```
LIGNES    CARACTERES
60....EEE
130....PIECES:0 TABLEAU:00
       SCORE:00000
160....PRESSEZ UNE TOUCHE SVP
250....BRAVO VOUS RESOLVEZ CE
       TABLEAU
270....VOTRE PRIME    PTS
330....VOTRE SCORE
997....IMPRESSION DES TABLEAUX
3040...JAGER DANIEL
```

POLYCART

TO7,TO7 70

FULL AUX AS PAR LES ROIS!
ET TOI?
FULL AUX CLAQUES PAR LES COUPS DE POINGS!
TU GAGNES!

ALLO! J'APPELLE BRUXELLES!
MERDE! IL Y A DE LA FRITURE!

Si vous aimez les jeux de cartes, profitez de ce programme qui pour le même prix vous en offre cinq (jeux).

Laurent MONTANE

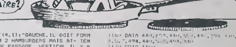
```
10 REM *-*- COPYRIGHT :MONTANE L. *-*-*-
*
20 CLEAR1000,,116
30 PLAY"L5
40 FORI=0TO PEEK(&HE7C7):JU=RND:NEXT
50 DEFINT A-Z
60 SCREEN7,7,7:CLS
70 COLOR4
80 ATTRB0,1:LOCATE16,2,0
90 PRINT"POLYCART"
100 ATTRB0,0:LOCATE12,4
110 PRINT"Laurant Montane"
120 GOSUB3020
130 COLOR1
140 ATTRB1,1:LOCATE13,7
150 PRINT"Menu :"
160 COLOR4
170 ATTRB0,0:LOCATE6,10
180 PRINT"Pouss-Pouss ";GR$(50);" ";GR$(
50);" Devin"
190 LOCATE12,12
200 PRINT"Poker ";GR$(50);" ";GR$(50);"
Pouss-Cache"
210 LOCATE13,14
220 PRINT"Tour ";GR$(50);" ";GR$(50);" F
in"
230 PEN 0;(10,10),1;(10,12),2;(10,14),3;
(20,10),4;(20,12),5;(20,14)
240 ONPEN GOTO 260,1360,2220,2740,2980,3
010
250 GOTO240
260 PLAY"DORE
270 Z=INT(RND*7+2):N=INT(RND*8+1)
280 CLS
290 E(1)=1:O=13:FORI=2TO8:E(I)=O:O=O-1:N
EXT:E(9)=0:FORI=1TO9:J(I)=E(I):NEXT
300 FORI=1TO9
310 Z=INT(RND*9+1)
320 Z7=J(I):J(I)=J(Z):J(Z)=Z7
330 NEXT
340 COLOR4,7:CLS:LOCATE28,1:IFPSC=1THENP
RINT"Pouss-cache"ELSE PRINT"Pouss-Pouss"
350 LOCATE26,3:PRINT"Il faut trier"
360 LOCATE26,4:PRINT"les cartes de"
370 LOCATE26,5:PRINT"l'as (haut gau"
380 LOCATE26,6:PRINT"che) au sept"
390 LOCATE26,7:PRINT"(milieu bas)"
400 H=1:X=0:Y=0:B=1:A=J(1)
410 LOCATE 28,17:GOSUB1260
420 H=2:X=8:Y=0:A=J(H)
430 LOCATE29,17:GOSUB1260
440 H=3:X=16:Y=0:A=J(H)
450 LOCATE30,17:GOSUB1260
460 H=4:X=0:Y=7:A=J(H)
470 LOCATE28,18:GOSUB1260
480 H=5:X=8:Y=7:A=J(H)
490 LOCATE29,18:GOSUB1260
500 H=6:X=16:Y=7:A=J(H)
510 LOCATE30,18:GOSUB1260
520 H=7:X=0:Y=15:A=J(H)
530 LOCATE28,19:GOSUB1260
540 H=8:X=8:Y=15:A=J(H)
550 LOCATE29,19:GOSUB1260
560 H=9:X=16:Y=15:A=J(H)
570 LOCATE30,19:GOSUB1260
580 GN=0
590 FORI=1TO9:IF E(I)<>J(I) THEN 630
600 NEXT
610 ATTRB 1,1:COLOR 1,3:LOCATE 12,12
620 PRINT"GAGNE":LOCATE29,22:ATTRB0,0:PR
INT"L.MONTANE":FORI=0TO10000:NEXT:RUN
630 PEN
640 ON LM GOSUB 660,720,790,850,920,1000
,1070,1130,1200
650 GOTO340
660 PEN 0;(29,17),1;(28,18)
670 DF=1
680 ONPEN GOTO 700,710
690 GOTO680
700 JK=2:GOTO1340
710 JK=4:GOTO1340
720 PEN 0;(28,17),1;(30,17),2;(29,18)
730 DF=2
740 ONPEN GOTO 760,770,780
750 GOTO740
760 JK=1:GOTO1340
770 JK=3:GOTO1340
780 JK=5:GOTO1340
790 PEN 0;(29,17),1;(30,18)
800 DF=3
810 ONPEN GOTO 830,840
820 GOTO810
830 JK=2:GOTO1340
840 JK=6:GOTO1340
850 PEN 0;(28,17),1;(28,19),2;(29,18)
860 DF=4
870 ONPEN GOTO 890,900,910
880 GOTO870
890 JK=1:GOTO1340
900 JK=7:GOTO1340
910 JK=5:GOTO1340
920 PEN 0;(29,17),1;(27,18),2;(30,18),3;
(29,19)
930 DF=5
940 ONPEN GOTO 960,970,980,990
950 GOTO940
960 JK=2:GOTO1340
970 JK=4:GOTO1340
980 JK=6:GOTO1340
990 JK=8:GOTO1340
1000 PEN 0;(30,17),1;(29,18),2;(30,19)
1010 DF=6
1020 ONPEN GOTO 1040,1050,1060
1030 GOTO1020
1040 JK=3:GOTO1340
1050 JK=5:GOTO1340
1060 JK=9:GOTO1340
1070 PEN 0;(27,18),1;(28,19)
1080 DF=7
1090 ONPEN GOTO 1110,1120
1100 GOTO1090
1110 JK=4:GOTO1340
1120 JK=8:GOTO1340
1130 PEN 0;(27,19),1;(30,19),2;(29,18)
1140 DF=8
1150 ONPEN GOTO 1170,1180,1190
1160 GOTO1150
1170 JK=7:GOTO1340
1180 JK=9:GOTO1340
1190 JK=5:GOTO1340
1200 PEN 0;(28,19),1;(30,18)
1210 DF=9
1220 ONPEN GOTO 1240,1250
1230 GOTO1220
1240 JK=8:GOTO1340
1250 JK=6:GOTO1340
1260 COLOR 4,7
1270 DF=9
1280 IFJ(H)=0THENCOLOR0,1:LM=H
1290 PRINTGR$(50)
1300 IFJ(H)=0THENRETURN
1310 IF PSC=1 AND J(H) >E(H) THEN A=14
1320 GOSUB 3000
1330 RETURN
1340 Z7=J(DF):J(DF)=J(JK):J(JK)=Z7
1350 RETURN
1360 REM *-*-*-*- POKER *-*-*-*-*-
1370 PLAY"DORE
1380 DIME(32),J(5):PEN:BN=6
1390 FORI=0TO31:E(I)=9:NEXT
1400 DQ=31:GOSUB 2170
1410 FORI=0TO4:J(I+1)=E(I):NEXT:PT=10
1420 SCREEN7,7,7:CLS
1430 COLOR4,7:ATTRB1,1:LOCATE15,1
1440 PRINT"Poker":ATTRB0,0:
1450 PRINT"En signalant les cartes que v
ous jettez d'un point rouge vous devez o
btenir :"
1460 PRINT"- deux paires     - un flush"
1470 PRINT"- un brelan       - une quinte
"
1480 PRINT"- un full         - une quinte
 flush"
1490 PRINT"- un carre        - une quinte
 flush                        royale"
1500 GOSUB2110
1510 Y=23
1520 GOSUB2140
1530 LOCATE8,11:PRINT "points :";PT:LOCA
TE32,11:PRINTGR$(50);" fin":X=0:PEN5;(32
,11):LOCATE 22,11:PRINTGR$(50);" menu":P
EN6;(22,11)
1540 GOSUB 2030
1550 ONPEN GOSUB 1670,1680,1690,1700,171
0,1720,1960
1560 IF TM<>1THEN 1550
1570 IFPT1=0THEN PT=PT-5 ELSE PT1=0
1580 LOCATE8,11:PRINT"points :";PT
1590 GOSUB 2170:BN=6
1600 FORI=0TO4
1610 J(I+1)=E(I)
1620 NEXT
1630 TM=0:G0=0
```

suite page 6

LE JUSTICIER
AU SECOURS! JE PERDS TOUT MON SANG!!
TENEZ BON! J'ARRIVE!!
MERDE! TROP TARD!
COTES DU RHONE

HERBERT LE CUISTOT

TI99 BASIC ETENDU


ÇA MANQUE D'EAU! QUE FAIRE? QUE FAIRE?

Pas moyen de bosser tranquille, il y a trop de monde dans ma cuisine. Au secours ! Aidez-moi, merci...

Emmanuel GOUGELET

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

LISTING 1

```
10 ' ****************
20 ' POUR [illegible]
30 ' BASIC ETENDU
40 ' ***************
50 ' ****HERBERT****
60 ' ***************
70 '
80 ' 1ERE PARTIE
90 '
100 ' PIERRE-EMMANUEL
110 '     GOUGELET
120 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL
MAGNIFY(3)
130 DIM A1(5)
140 CALL CHAR(36,"0F070707050708131707070
0704040 41CE0C0C0C040C0A090D0C0C0C0404040
70")
150 CALL CHAR(40,"00205CBE870E070E000001
03070307030020D0B0088000B0070E070E070F07
0E")
160 CALL CHAR(44,"07030703FFFF070300B000
B000B00080070E070E87BE5C2007030703070301
00")
170 CALL CHAR(48,"00B000B000B8B00200000307
0E1C0E1C0E00FFFF000000000000C0E070383870
E0")
180 CALL CHAR(52,"1C0E1C0F1F0E1C0E000010
F8F8100000 1C0E1C0E1C0E070300000000000000FF
FF")
190 CALL CHAR(56,"00E070303870E0C0003F4F
9C8E1C0E1C00FEFF0301000100000000 80C0E0C0
E0")
200 CALL CHAR(60,"0E1C0E1C0E1C0E1C010001
03FFFF0E07C0E0C0B000B000000E1C0E1C0E1C0E
1F")
210 CALL CHAR(64,"03010301000100008 0C080
C0E4C2E43800C0E07038387038000001FFFF0100
00")
220 CALL CHAR(68,"70E0C08080C0E0E0703870
383870E0C0000307 0E1C1C0E0700FFFF1C0E1C0E
1C")
230 CALL CHAR(72,"00F0F81C0E0E1C380E1C0E
1C0E1C0E1C0000000000000010E1C0E1C0E1E7F
FF")
240 CALL CHAR(76,"000000000000080E000FEFE
0686462646007F7F60616264626264626 1607F7F
00")
250 CALL CHAR(80,"4626468606FEFE0000FFFF
000055AA0026462646264626466264626462 6462
64")
260 CALL CHAR(84,"00AA550000FFFF00")
270 CALL CHAR(88,"00103C7E3C18"&RPT$("00
",19)&"42100410 41")
280 FOR I=2 TO 11 :: CALL COLOR(I,11,1):
: NEXT I
290 RANDOMIZE
300 FOR I=6 TO 26 :: READ A
310 CALL HCHAR(6,I,A):: NEXT I
320 FOR I=6 TO 25 :: READ A
330 CALL HCHAR(7,I,A):: NEXT I
340 FOR I=6 TO 26 :: READ A
350 CALL HCHAR(8,I,A):: NEXT I
360 CALL HCHAR(4,4,78):: CALL HCHAR(4,5,
81,23):: CALL HCHAR(4,28,77)
370 CALL VCHAR(5,28,82,5):: CALL HCHAR(1
0,28,80)
380 CALL HCHAR(10,5,84,23):: CALL HCHAR(
10,4,79):: CALL VCHAR(5,4,83,5)
390 FOR I=11 TO 22 :: READ A
400 CALL HCHAR(12,I,A):: NEXT I
410 DISPLAY AT(20,6):"taper une touche"
420 DATA 40,41,42,49,50,51,57,58,59,49,5
0,66,47,50,51,57,58,59,70,71,72
430 DATA 43,44,45,52,53,32,60,61,62,52,6
7,68,52,53,32,60,61,62,32,73
440 DATA 46,47,48,54,55,56,63,64,65,54,5
5,69,54,55,56,63,64,65,74,75,76
450 DATA 108,101,32,99,117,105,115,105,1
10,105,101,114
460 CALL SPRITE(#1,36,8,112,1,0,-8,#2,36
,8,1,15,0,-7)
470 CALL SPRITE(#3,88,12,136,30,0,14,#4,
88,9,152,50,0,18)
480 CALL SPRITE(#5,88,13,168,70,0,22,#6,
88,6,184,90,0,26)
490 GOSUB 1100
500 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
CALL CHARSET
510 CALL CHAR(36,"0F070707050708131707 07
07040404 1CE0C0C0C040C0A09000C0C0C0404040
70")
520 FOR I=1 TO 8 :: CALL COLOR(I,16,1)::
 NEXT I
530 DISPLAY AT(10,5):"AIDEZ LE PAUVRE HE
RBERT"
540 DISPLAY AT(11,1):".CUISINIER DE SON
ETAT QUI  EPROUVE BIEN DES DIFFICULTES"
550 DISPLAY AT(13,1):"A FAIRE CORRECTEME
NT SON    TRAVAIL"
560 DISPLAY AT(16,4):"VOICI HERBERT :"
570 CALL SPRITE(#1,36,8,120,160)
580 GOSUB 1100
590 CALL DELSPRITE(#1)
600 DISPLAY AT(1,1):"TABLEAU NO 1
610 DISPLAY AT(3,3):"HERBERT SE TROUVE T
OUT EN"
620 DISPLAY AT(4,1): HAUT A GAUCHE JUSTE
 DEVANT  UN MONSTRE AGRESSIF ET COIN-FRE
.IL FAUDRA TRAVERSER ."
630 DISPLAY AT(7,1):"ETAGES GRACE A DES
ECHELLES.OU FOURCHETTES.COUTEAUX ET  BES
TIOLES DE TOUT GENRE LE  FOUSUIV RONT.
640 DISPLAY AT(12,3): POUR SAUTER SES MO
NSTRES"
650 DISPLAY AT(13,1): APPUYER SUR LE BOU
TON "FIRE""
660 DISPLAY AT(15,3): ET ARRIVE A L'ETAG
E INFE-"
670 DISPLAY AT(16,1): RIEUR IL PRENDRA U
N DES 2   ALIMENTS.QUI SE FROMENENT,  (E
N ALLANT SIMPLEMENT DESSUS"
680 DISPLAY AT(17,1):") ET DEVRA REMONTE
R A TOUTE VITESSE POUR LE DONNER AU   MO
NSTRE."
690 GOSUB 1100
700 DISPLAY AT(1,3):"SUITE :"
710 DISPLAY AT(3,4):"MAIS SI CELA N'EST
PAS"
720 DISPLAY AT(4,1):"FAIT DANS UN TEMPS
LIMITE   HERBERT SERA INEVITABLEMENT MAN
GE PAR LE MONSTRE"
730 DISPLAY AT(8,3):"SUR CHAQUE ETAGE SE
 TROU-"
740 DISPLAY AT(9,1):"VENT DES CHAMPIGNON
S ET DES PIERRES ; CECI N'EST LA SEU-LEM
ENT QUE POUR RAPPORTER"
750 DISPLAY AT(12,1):"DES POINTS."
760 GOSUB 1100
770 DISPLAY AT(1,1):"TABLEAU NO 2"
780 DISPLAY AT(3,3):"HERBERT SE TROUVE E
N BAS A'
790 DISPLAY AT(4,1):"GAUCHE.IL DOIT FORM
ER AU MI-NIMUM 2 HAMBURGERS MAIS AT- TEN
TION SUR CHAQUE PASSAGE  VERTICAL IL Y A
 DES ALIMENTS"
800 DISPLAY AT(8,1):"OU DES MONSTRES QUI
 LE POUR-SUIVENT.HERBERT PEUT PASSER D'1
 PASSAGE VERTICAL A UN'
810 DISPLAY AT(11,1):"AUTRE EN ALLANT SU
R LES     PONTS EN BLANC."
820 DISPLAY AT(14,3):"POUR FORMER UN HAM
BURGER."
830 DISPLAY AT(15,1):"IL DOIT FAIRE TOMB
ER LES ALI-MENTS NECESSAIRES LES UNS"
840 DISPLAY AT(17,1):"APRES LES AUTRES E
N COMMEN- CANT PAR LE BAS SINON 1 VIE LU
I SERA RETIRE"
850 GOSUB 1100
860 DISPLAY AT(1,3):"SUITE :"
870 DISPLAY AT(3,3): POUR FAIRE TOMBER U
N ALI-"
880 DISPLAY AT(4,1):"MENT IL FAUDRA AVAN
CER      HERBERT SUR LA PETITE CORNI-CHE
 EN ROUGE DEVANT CET      ALIMENT"
890 DISPLAY AT(9,3):"SI VOUS LE VOULEZ V
OUS"
900 DISPLAY AT(10,1):"POUVEZ FORMER LE M
AXIMUM DE HAMBURGERS POSSIBLE .C'EST  A
DIRE 4"
910 GOSUB 1100
920 DISPLAY AT(1,3):"POUR JOUER RELEVEZ
LA TOU-"
930 DISPLAY AT(2,1):"CHE ALPHA LOCK ET P
RENEZ LA MANETTE NO 2."
940 DISPLAY AT(5,3):"MAIS AVANT CELA PAS
SER"
950 DISPLAY AT(7,5):"LE 2EME PROGRAMME"
960 GOSUB 1100
970 CALL CHAR(67,"00001C3E577FF9AB")
980 ' CHIFFRES
990 CALL CHAR(40,"00FE8E8E8E8E8EFE003838
18181818 7E007E0E0EFE8080FE00FC0C0CFE0E0E
FE")
1000 CALL CHAR(52,"008084 84FE0C0C0C00FC8
080FE0E0EFE00FC848080FE8EFE00FE86060C0C0
C0C")
1010 CALL CHAR(56,"007C4444FEC6C6FE00FE8
EFE0606467E")
1020 ' LETTRES
1030 CALL CHAR(40,"007C447CFCC4C4C4007C4
040C0C0C0FC")
1040 CALL CHAR(42,"007C4040F0C0C0FC007C4
040CCC4C4FC004040 40C0C0C0C000080808C8C8C
8F8")
1050 CALL CHAR(46,"00404040C0C0C0FC007C5
454C4C4C4C4")
1060 CALL CHAR(50,"00784848C8C8C8C8007C4
444C4C4C4FC")
1070 CALL CHAR(60,"00F888F0FC8C8C8C00F88
080F00C0CFC007C10101030303000848484 40487
070")
1080 CALL CHAR(64,"00444444C4C4C4FC007C0
40810E0C0FC")
1090 RUN "CS1"
1100 RESTORE 1140
1110 FOR I=1 TO 42 :: READ A
1120 CALL KEY(0,K,S):: IF S<>0 THEN CALL
 CLEAR :: RETURN
1130 CALL SOUND(100,A,1):: NEXT I
1140 DATA 440,392,440,392,330,392,349,33
0,392,349,440,523,494,440
1150 DATA 523,494,440,523,494,440,659,44
0,659,440,330,440,330,440
1160 DATA 440,659,440,[illegible],494,[illegible]
[illegible],494,440,[illegible],494,440
1170 GOTO 1100
```

LISTING 2

```
10 ' 2EME PARTIE
20 CALL CLEAR
30 VIT=1 :: CUIS=[illegible] :: SC=0
40 CALL SCORE(SC):: CALL [illegible]
)
50 TOUR=0 :: VIT=VIT+1
60 DISPLAY AT(1,1)SIZE(2):VIT
70 MVT0$=RPT$("00",8)&"70[illegible]BFCFFF[illegible]"&R
PT$("00",10)&"07FCFF[illegible]0700"
80 MVT1$="0F070707050708131707070 7 40404
1CE0C0C0C040C0A090DC0C0C0404040 70"
90 MVT2$=RPT$("00",8)&"70[illegible]9F[illegible]FFF7C30000
0070C0F1C3F70C0C080"
100 MVT3$=RPT$("0",18)&"90FCDFFFFC0"&RPT
$("0",19)&"40 81F9FFFFFF"
110 MVT4$="0000040 20201010719220408 0810
0000000010101 020408 0A09BB440402"
120 MVT5$="00000000 1040005C00402"&RPT$(
"0",20)&"20 0202 08"
130 CALL CHAR(66,"183C7E101910 5A7E",73,"
003C74DFFD563C18")
140 CALL CHAR(72,"8101FF0181FF0181",109,
"8124421818422481",108,"FFFF81422418FFFF
")
150 CALL CHAR(74,RPT$("8181FF0181FF0101"
,2))
160 CALL CHAR(68,MVT0$)
170 CALL CHAR(76,RPT$("0",14)&"030F2E3C"
830303020030E3C38 5020008000000")
180 CALL CHAR(84,RPT$("00",29)&"010707")
190 CALL CHAR(88,RPT$("0",17)&"70F1F7FFF
FFFFFF"&RPT$("0",16)&"FBCCCEFFF1C4FFFE")
200 CALL CHAR(92,"00000000000103070707 0F
1F1F1F0F060F1F3F7FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF78
31")
210 CALL CHAR(96,RPT$("FF",14)&"9891F080
0000B0C0C0E0E0F0F0F0F8F0FCRC18")
220 CALL CHAR(100,"0000000000005F7D7D6F7
F76"&RPT$("0",20)&"FE16BCFEF6FE")
230 CALL CHAR(104,"000000007FF1FF00FF00I
FFF7F"&RPT$("0",14)&"FE1FF100FF00FFFFFE"
)
240 CALL CHAR(D0,"0F0707071517 0B B307C737
0F00000000F0C0C0C050D0A082C2C6D0E")
250 CALL CHAR(112,RPT$("0",18)&"8080FF80
8"&RPT$("0",24)&"704F10402")
260 CALL CHAR(116,"0000F8FFFFF0"&RPT$("0
",24)&"AAFFFF"&RPT$("0",22))
270 CALL CHAR(120,RPT$("0",18)&"70DFFF3F
E20206"&RPT$("0",20)&"16F9F020206")
280 CALL CHAR(124,"00001F2F7FD7077F1F"&R
PT$("0",18)&"FBFCFEFFFEFCF0"&RPT$("0",14
))
290 CALL CHAR(128,"000000102F2F1008"&RPT
$("0",20)&"0404FCFC0404"&RPT$("0",16))
300 CALL CHAR(132,"00000001030303070 1013
87F1F7F0000007FFFFEFCF8F0E0E0C2F2FEF2C2"
)
```

suite page 33

LE CHATEAU MAUDIT

CANON X07

C'EST PAR OÙ POUR ALLER AU CHATEAU MAUDIT S.V.P. ?
SUIVEZ LA FLÈCHE MAUDITE !
L'ORGASME CRÉE LA TENSION
ZLIX

Le CHATEAU MAUDIT de sinistre réputation, abrite le secret de tout pouvoir. Aventurier en quête de puissance, êtes-vous prêt à risquer votre vie ?..

Emmanuel de LAPPARENT

SUITE DU N° 104

```
2305 PRINT"[A]SSEOIR":PRINT"[I]INVENTAIRE
"I:GOSUB8000:PRINT
2310 PRINT"et vous LEVER par la BARRE ES
PACE ou     dans le meill..pardon,le pire
"I
2311 PRINT" des cas"I
2312 GOSUB8000
2320 PRINT:PRINT"vous SUICIDER par latou
che [0]   (oh' il a ose toucher a mon"I
2322 FORI=1TO5:FORJ=1TO5:BEEPJ,1:NEXTJ,I
2323 GOSUB8000
2325 PRINT" 0 '').";
2330 GOSUB8000
2400 PRINT:PRINT"Vous pourrez aussi  pre
ndre en MAIN les objets suivants (si vou
s les"I
2410 PRINT" possedez )"I
2420 GOSUB8000
2430 PRINT:PRINT"en indiquant le     num
ero :"I:GOSUB8000
2440 PRINT:PRINT"Torche 1","Crucifix 2",
"Pied de biche 3"I:GOSUB8000
2450 PRINT:PRINT"Cle en fer 4","Cle en o
r 5","Fiole 6"I:GOSUB8000
2460 PRINT:PRINT:PRINT"Voile...","J'espe
re que vous","avez tout note..."I:GOSUB8
000
2470 PRINT:PRINT"car ca va commencer '''
..."I:GOSUB8000
2480 PRINT:PRINT"dans QUELQUES minutes..
.etc'.."I
2500 RETURN
8000 FORI=1TO5:K$=INKEY$:NEXT
8010 K$=INKEY$:IFK$=""THEN8010ELSERETURN
```

LISTING 2

```
10 FSET13:CLEAR200:TIME$="0:0:0"
15 DEFINTA-Y:T=4:OJ$=""
60 AR=100:X=2:Y=0:XX=6:YY=1:SH$=CHR$(153
):SE=-1:TT=0:PV=200:P=0
75 MV$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(3
1)
80 NO$="":FORJ=0TO12:NO$=NO$+CHR$(155):N
EXT
85 PG$=CHR$(230)+CHR$(231)+CHR$(232)+MV$
+CHR$(220)+CHR$(226)+CHR$(229)+MV$
87 PM$=CHR$(237)+CHR$(238)+CHR$(239)+MV$
+CHR$(235)+CHR$(236)+CHR$(240)
86 PD$=CHR$(244)+CHR$(245)+CHR$(246)+MV$
+CHR$(243)+CHR$(247)+CHR$(241)+MV$
89 PD$=PD$+CHR$(28)+CHR$(28)+CHR$(249):P
G$=PG$+CHR$(225)
90 MU$=CHR$(234)+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(
234)+CHR$(233)+CHR$(233)+CHR$(233)
91 MU$=MU$+CHR$(233)+CHR$(233)+CHR$(242)
+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(242)
100 IFO(8)=0ORO(9)=0ORO(10)=0THEN105
101 CLS:PRINT"BRAVO'''","Vous avez vain
cu","le Chateau Maudit","en "TIME$I:END
105 PRINT"Voulez-vous :","[E]ntrer au ch
ateau","[A]cheter des objets"I
110 GOSUB8400:IFK$="E"THEN500
150 CLS:PRINT"Il vous reste"AR,"[T]orche
.........40","[F]iole..........80"
160 PRINT"[P]ied de biche..50"I:GOSUB840
0
180 IFK$="T"THENIFAR-40<0THEN150ELSEAR=A
R-40:O(1)=O(1)+1
190 IFK$="F"THENIFAR-80<0THEN150ELSEAR=A
R-60:O(6)=O(6)+1
210 IFK$="P"THENIFAR-50<0THEN150ELSEAR=A
R-50:O(3)=O(3)+1
220 IFK$="S"THEN500
230 PRINT:PRINT"Il vous reste"AR:PRINT"[
S]ortir","[R]ester":GOSUB8400
240 IFK$<>"S"THEN150
500 CLS:QW=FRE(""):FORJ=1TO2:FORI=1000TO
0STEP-200:BEEPI,1:NEXT:NEXT:GOSUB8460
515 CLS:LOCATE13,0:PRINTCHR$(128):LOCATE
13,1:PRINT"Vie":LOCATE13,2:PRINT"Or"I:B=
1
516 GOSUB8600:GOSUB8300:IFAL=1THEN520
518 AL=VAL(MID$(P$,2,1)):IFAL=0ANDMA<>1T
HEN1990
520 LOCATE0,3:PRINTCHR$(226)+CHR$(227)+C
HR$(30)+CHR$(226)+CHR$(227)
530 LOCATE3,0:PRINTMU$
540 LOCATE9,2:PRINTCHR$(248)+CHR$(247)+C
HR$(31)+CHR$(240)+CHR$(247)I
600 I=1
610 I=I+2:J=VAL(MID$(P$,I,1)):IFJ=0THEN7
00
640 ONJGOSUB680,680,670,650
645 GOTO610
650 LOCATE1,1:PRINTPG$;:RETURN
660 LOCATE5,0:PRINTPM$;:RETURN
670 LOCATE9,1:PRINTPD$;:RETURN
680 LOCATE3,3:PRINTCHR$(224);:RETURN
700 Z=0.12*X+0.31*Y:Q=INT(Z*10)
750 IFQ=1THENLOCATE4,0:PRINTCHR$(148):LO
CATE8,0:PRINTCHR$(148)
760 IFQ=4THENLOCATE4,1:PRINTCHR$(130):LO
CATE0,1:PRINTCHR$(130)
770 IFQ=8THENLOCATE7,3:PRINTCHR$(147)I
780 IFQ=6THENLOCATE4,0:PRINTCHR$(156):LO
CATE8,0:PRINTCHR$(156)
790 IFQ=2THENLOCATE4,1:PRINTCHR$(145)
800 Q$=MID$(STR$(X),2)+MID$(STR$(Y),2)
801 FORW=1TOLEN(OJ$)STEP2:IFQ$=MID$(OJ$,
W,2)THEN1999ELSENEXT
809 I=I+1:Q=VAL(MID$(P$,I,2)):IFQ=9ORQ=1
0THENA=1ELSEA=0
810 ONQGOSUB910,920,930,940,950,960,970,
980,990,1000,1010,1020
820 GOTO1999
900 RETURN
910 LOCATE5,3:PRINTCHR$(139)I:RETURN
920 LOCATE6,3:PRINTCHR$(137)I:RETURN
930 LOCATE6,3:PRINTCHR$(134)I:RETURN
940 LOCATE4,2:PRINTCHR$(135):RETURN
950 LOCATE6,3:PRINTCHR$(140)I:RETURN
960 LOCATE8,2:PRINTCHR$(132):RETURN
970 LOCATE7,3:PRINTCHR$(149)CHR$(150)I:R
ETURN
980 LOCATE6,2:PRINTCHR$(154):RETURN
990 LOCATE4,1:PRINTCHR$(146):PX=VAL(MID$
(P$,I+2,1)):PY=VAL(MID$(P$,I+3,1)):RETUR
N
1000 LOCATE4,2:PRINTCHR$(144):RETURN
1010 LOCATE4,3:PRINTCHR$(136)I:RETURN
1020 LOCATE8,2:PRINTCHR$(130):RETURN
1990 PRINTCHR$(11);:FORI=0TO2:PRINTNO$:N
EXT:PRINTNO$I
1995 LOCATE0,1:PRINT"Il fait NOIR'"
1999 W=FRE("")
2000 DE=SCREEN(XX,YY):XA=XX:YA=YY
2010 LOCATE13,3:PRINT"ACTION"I
2015 IFA=1ANDMA<>2THENB=20ELSEB=1
2020 IFAL=1THENLOCATEXX,YY:PRINTSH$;
2030 GOSUB8000:LOCATE13,3:PRINT"       "I
:LOCATE13,3:PRINT"->"K$I:IFPV<=0THEN7000
2040 RESTORE8900
2045 FORI=1TO19:READW:IFK$<>CHR$(W)THENN
EXT:GOTO2010
2050 IFI>13THEN2080
2070 ONIGOTO2110,2120,2130,2140,2150,216
0,2170,2180,2190,2205,2230,2240,2250
2080 I=I-13:IFI=1THEN2260ELSEIFI=3THEN23
00ELSE2270
2100 GOTO2010
2110 IFBH$=CHR$(251)THEN8450ELSE ONYYGOT
08450,2114,2116
2114 IFXX>3ANDXX<9THEN2119ELSE8450
2116 IFXX>1ANDXX<11THEN2119ELSE8450
2119 YY=YY-1:GOTO2139
2120 IFBH$=CHR$(251)THEN8450ELSE IFYY<3T
HENYY=YY+1:GOTO2139ELSE8450
2130 IFBH$=CHR$(251)THEN8450ELSE BH$=CHR
$(153):ONYYGOTO2132,2134,2136
2132 IFXX<8THEN2138ELSE8450
2134 IFXX<10THEN2138ELSE8450
2136 IFXX<11THEN2138ELSE8450
2138 XX=XX+1
2139 BEEP5,1:GOTO2900
2140 IFBH$=CHR$(251)THEN8450ELSE BH$=CHR
$(157):ONYYGOTO2142,2144,2146
2142 IFXX>4THEN2149ELSE8450
2144 IFXX>2THEN2149ELSE8450
2146 IFXX>1THEN2149ELSE8450
2149 XX=XX-1:GOTO2139
2150 BH$=CHR$(157):GOTO2010
2160 BH$=CHR$(251):GOTO2010
2170 QW=SCREEN(XX-1,YY)
2171 IFMA<>0ORQW<131ORQW>143ORBH$<>CHR$(
251)THENGOTO8450
2174 MA=QW-130:GOSUB8600:M$="Vous ramass
ez un objet":GOSUB8500
2176 O(MA)=O(MA)+1:LOCATEXX-1,YY:PRINT"
"I:IFMA=7THENM$="Oouh '":GOSUB8500:PV=PV
-99
2178 IFMA=8THENAR=AR+50ELSEIFMA=10THENAR
=AR+500ELSEIFMA=9THENAR=AR+100
2179 OJ$=OJ$+MID$(STR$(X),2)+MID$(STR$(Y
),2):GOTO2010
2180 IFXX=2ANDYY=2THENI=4:GOTO3000
2181 IFXX=6ANDYY=1THENI=1:GOTO3000
2182 IFXX=10ANDYY=2THENI=3:GOTO3000
2183 IFXX=3ANDYY=3THENI=2:GOTO3000
2184 IFMA=5ANDSCREEN(XX-1,YY)=146THENX=P
X:Y=PY:GOTO500
2185 IFSCREEN(XX-1,YY)<>150ORMA<>3THEN84
50ELSEM$="Un tresor'":GOSUB8500
2188 AR=AR+RND(1)*200:LOCATEXX-2,YY:PRIN
T"  ";:GOTO2179
2190 IFAL=0THEN8450ELSE IFSH$=CHR$(153)T
HEN2196
2191 ONYYGOTO2192,2194,2195
2192 IFXX>5THEN2200
2193 GOTO8450
2194 IFXX>3THEN2200ELSE2193
2195 IFXX>2THEN2200ELSE2193
2196 ONYYGOTO2197,2198,2199
2197 IFXX<7THEN2200ELSE2193
2198 IFXX<9THEN2200ELSE2193
2199 IFXX<10THEN2200ELSE2193
2200 IFSH$=CHR$(153)THENQ$=CHR$(252):W=1
ELSEQ$=CHR$(250):W=-1
2201 LOCATEXX,YY:PRINTCHR$(DE)I:DE=SCREE
N(XX+W,YY-1):LOCATEXX+W,YY-1:PRINTQ$;
2202 BEEP10,5:GOSUB8800:LOCATEXX+W,YY-1:
PRINTCHR$(DE)I:XX=XX+W+W
2203 DE=SCREEN(XX,YY):LOCATEXX,YY:PRINTB
H$I:XA=XX:YA=YY:BEEP-1,5:GOTO2010
2205 IFMA=6THENO(6)=O(6)-1:FORW=1TO40:BE
EPW,1:NEXTW:PV=199:GOSUB8300 ELSE8450
2206 MA=0:GOSUB8600:GOTO2010
2230 FORI=1TO10:IFO(I)=0THENNEXTI:GOTO22
35ELSE MA=I:GOSUB8600:W=FRE("")
2231 M$="Vous en avez :"+MID$(STR$(O(I))
,2):GOSUB8500:NEXTI
2235 MA=0:GOSUB8600:GOTO2010
2240 M$="Vous abandonnez (O/N)?":GOSUB85
00:GOSUB8400:IFK$="O"THENCLS:RUN
2241 GOTO2010
2250 MA=0:GOSUB8600:GOTO2010
2260 IFO(1)=0THEN8450ELSEAL=1:IFTT>0THEN
TT=TT-1ELSETT=4:GOTO2266
2265 IFTT=0THEN3160
2266 MA=1:GOTO515
2270 IFO(I)=0THEN8450ELSEMA=I:GOSUB8600:
GOTO2010
2300 IFO(3)=0THEN8450ELSEIFP=0THENP=6
2301 MA=3:GOSUB8600:GOTO2010
2310 I=6:IFO(6)=0THENGOSUB8100:GOTO2010E
LSEMA=6:GOSUB8600:GOTO2010
2900 LOCATEXA,YA:PRINTCHR$(DE)I
2910 GOTO2000
3000 J=1
3010 J=J+2:Q=VAL(MID$(P$,J,1)):IFQ=0THEN
2184ELSEIFQ<>ITHEN3010
3020 Q=VAL(MID$(P$,J+1,1))
3030 ONQGOTO3100,3050,3060
3050 IFMA=4THEN3100
3052 M$="La porte est verrouillee":GOSUB
8500:GOTO2010
3060 IFMA<>3THEN3065ELSE P=P-1:IFP>0THEN
3100ELSEM$="le pied de biche a casse"
3061 GOSUB8500:MA=0:GOSUB8600:O(3)=O(3)-
1:GOTO2010
3065 M$="La porte est fermee":GOSUB8500:
GOTO2010
3100 ONIGOTO3110,3120,3130,3140
3110 IFX=2ANDY=0THENCLS:GOTO100
3111 Y=Y-1:XX=3:YY=3:GOTO3150
3120 Y=Y+1:XX=6:YY=1:GOTO3150
3130 X=X+1:XX=2:GOTO3150
3140 X=X-1:XX=10
3150 IFMA<>1THENBEEP30,1:AL=0:GOTO500ELS
ETT=TT-1:IFTT>0THENBEEP30,1:GOTO500
3160 M$="La torche est consumee":GOSUB85
00:M$="Vide ":GOSUB8600:BEEP30,1
3161 MA=0:O(1)=O(1)-1:AL=0:GOTO500
7000 CLS:FORI=40TO0STEP-1:BEEPI,1:NEXT:P
RINT"Vous avez succombe.."I:END
8000 FORI=1TO10:K$=INKEY$:NEXT
8005 I=0
8010 I=I+1:K$=INKEY$:IFK$=""THENIFI<200T
HEN8010ELSEPV=PV-8:GOSUB8300:GOTO8005
8015 PV=PV-8:GOSUB8300:RETURN
8100 LOCATE13,3:PRINT"IMPOSS"I:BEEP-1,5:
FORJ=1TO150:NEXTJ:RETURN
8300 Q$=STR$(PV):W=1:GOSUB8350:Q$=STR$(A
R):W=2:GOSUB8350:RETURN
8350 Q$=Q$+"   ":FORJ=2TO5:LOCATE16+J,W:
PRINTMID$(Q$,J,1)I:NEXT:RETURN
8400 FORI=1TO10:K$=INKEY$:NEXT
8410 K$=INKEY$:IFK$=""THEN8410ELSERETURN
8450 GOSUB8100:GOTO2010
8460 RESTORE9000:FORW=1TOY*T+X:READP$:NE
XT:RETURN
8500 BEEP50,1:BEEP10,1:BEEP50,1:W=FRE(""
)
8510 M$="   "+M$+"    ":FORJ=1TOLEN(M$):
LOCATE13,3:PRINTMID$(M$,J,6)I
8520 FORW=1TO30:NEXTW:NEXTJ:M$="":RETURN
8600 ONMAGOSUB8650,8660,8670,8680,8690,8
700,8710,8720,8730,8740
8610 IFMA=0THENM$=" Vide "
8620 LOCATE14,0:PRINTM$;:RETURN
8650 M$="Torche":RETURN
8660 M$="Crucif":RETURN
8670 M$="P.deBi":RETURN
8680 M$="CleFer":RETURN
8690 M$="Cle Or":RETURN
8700 M$="Fiole ":RETURN
8710 M$="Bague ":RETURN
8720 M$="Livre ":RETURN
8730 M$="Diaman":RETURN
8740 M$="Couron":RETURN
8800 FORQW=1TO50:NEXTQW:RETURN
8900 DATA30,31,28,29,32,65,90,79,83,66,7
3,81,48,49,50,51,52,53,54
9000 DATA.12331008,.11131410000,.13141011
,.02341012,.0132231002,.0223341010
9010 DATA.1314300932,.1132241003,.112230
07,.012001,.12300931,.012006,.01333008
9020 DATA.03243010,.1133242004,.042005
9900 DATASeul l'ornement supreme te perm
ettra de sortir vivant du Chateau Maudit
21176 O(MA)=O(MA)+1:LOCATEXX-1,YY:PRINT"
"I:IFMA=7THENM$="Oouh '":GOSUB8500:PV=P
V-99
```

TO7, TO70,

suite de la page 5

```
1640 IFPT<1THEN ATTR0 1,1:LOCATE12,12:CO
LOR1,3:PRINT"PERDU":ATTPB0,0:LOCATE20,23
:PRINT"MONTANE.L":FOPI=1TO2000:NEXT:RUN
1650 GOSUB2110:GOSUB2030
1660 GOTO 1550
1670 J(1)=E(BN):LOCATE3,23:COLOR0,1:PRIN
TGR$(50):BN=BN+1:RETURN
1680 J(2)=E(BN):LOCATE11,23:COLOR0,1:PRI
NTGR$(50):BN=BN+1:RETURN
1690 J(3)=E(BN):LOCATE19,23:COLOR0,1:PRI
NTGP$(50):BN=BN+1:PETUPN
1700 J(4)=E(BN):LOCATE27,23:COLOR0,1:PRI
NTGP$(50):BN=BN+1:RETURN
1710 J(5)=E(BN):LOCATE35,23:COLOR0.1:PRI
NTGR$(50):BN=BN+1:RETURN
1720 GOSUB2110
1730 TM=1
1740 GOSUB 2030
1750 GOSUB2140
1760 SC=0:JM=0:MP=0
1770 FORI=1TO4:FORJ=I+1TO 5
1780 IFJ(I)MOD8=J(J)MOD8THEN SC=SC+1
1790 NEXTJ,I
1810 IFSC=2THEN R=2:T=5:A$="deux paires"
:PT1=4:GOSUB1980
1820 IFSC=3THEN R=2:T=6:A$="un brelan":P
T1=5:GOSUB1980
1830 IFSC=4THEN R=2:T=7:A$="un full":PT1
=10:GOSUB1980
1840 IFSC=6THEN R=2:T=8:A$="un carre":PT
1=20:GOSUB1980
1850 PM=J(1)@ 8 :FOR I=2 TO 5:IF J(I)@ 8
=PM THEN MP=MP +1
1860 NEXT
1870 FORI=1TO4:FORJ=I+1TO5:IFJ(I)MOD8>J(
J)MOD8 THEN Z7=J(I):J(I)=J(J):J(J)=Z7
1880 NEXTJ,I:IFJ(1)MOD8=0 AND G0<>1 THEN
J(1)=3:G0=1
1890 FORI=2TO5:IF J(I-1)MOD8+1=J(I)MOD8
THEN JM=JM+1
1900 NEXT
1910 IF J(1)=3 AND JM=4 AND MP=4 THEN A$
="une quinte flush":R=19:T=8:PT1=50:GOSU
B1980:RETURN
1920 IF JM=4 AND MP=4 THEN A$="une quint
e flush":R=19:T=7:PT1=40:GOSUB1980:RETUR
N
1930 IF  JM=4 THEN A$="une quinte":R=19:
T=6:PT1=30:GOSUB1980:RETURN
1940 IF  MP=4 THEN A$="un flush":R=19:T=
5:PT1=30:GOSUB1980:RETURN
1950 RETURN
1960 RUN
1970 END
1980 PLAY"D5REMIFASILASI":FORI=1TO10:LOC
ATER,T:COLOR0,7:PRINTA$:GOSUB2000:FORJ=1
TO100:NEXT:LOCATER,T:COLOR4,7:PRINTA$:GO
SUB2000:FORJ=1TO100:NEXTJ,I
1990 PT=PT+PT1:LOCATE0,11:PRINT"points :
";PT
2000 IF PT1=50THENLOCATE19,9:PRINT"royal
e"
2010 RETURN
2020 END
2030 YU=1
2040 FORXX=0TO32STEP8
2050 X=XX
2060 B=J(YU)@8+1:Y=13
2070 A=J(YU)MOD8+1:IFA<>1THENA=A+5
2080 GOSUB 3000:YU=YU+1
2090 NEXT
2100 RETURN
2110 Y=13:A=14:B=1
2120 FORX=0TO32STEP8:GOSUB 3000:NEXT:COL
OR4,7
2130 RETURN
2140 COLOR4,7:Y=23:I=0:FORX=3TO35STEP8:L
OCATEX,Y:PRINTGR$(50):PENI;(X,Y):I=I+1:N
EXT
2150 RETURN
2160 END
2170 FORI=0TOQQ
2180 A=INT(RND@32)
2190 Z7=E(I):E(I)=E(A):E(A)=Z7
2200 NEXT
2210 RETURN
2220 '@-@-@-@-@-@- TOUR @-@-@-@-@-@
2230 PLAY"DORE"
2240 DIMA(3,7),B(3,7),E(51)
2250 FORI=0TO51:E(I)=I:NEXT:QQ=51:GOSUB2
170
2260 FORJ=1TO7:FORI=1TO3
2270 W=W+1:A(I,J)=E(W):NEXTI,J
2280 SCREEN7,7,7:CLS:COLOR4
2290 ATTR01,1:LOCATE16,1:PRINT"TOUR":ATT
R00,0
2300 PRINT:PRINT"Choisissez une carte da
ns celles qui de-filent
2310 GOSUB2460
2320 YZ=0
2330 COLOR 4,7
2340 FOR X=11TO27STEP8
2350 LOCATE X,22:PRINTGR$(50)
2360 PENYZ;(X,22):YZ=YZ+1
2370 NEXT
2380 S=S+1
2390 PRINT:PRINT"Dans quel tas est la ca
rte choisie";
2400 U=1:T=1
2410 ONPEN GOSUB 2550,2540,2560
2420 IF DF<>1 THEN 2400
2430 DF=0
2440 IFS<3THEN 2310
2450 GOTO2670
2460 BOXF(64,48)-(248,'84),7
2470 XX=0:YY=6
2480 FORII=1TO7:FORJJ=1TO3
2490 A=A(JJ,II)MOD 13+1:B=A(JJ,II)@13+1
2500 X=XX:Y=YY:GOSUB 3000
2510 XX=XX+8:IFXX=32THENXX=0:YY=YY+1
2520 NEXTJJ,II
2530 RETURN
2540 PLAY"DO":R=1:GOSUB2570:R=2:GOSUB257
0:R=3:GOSUB2570:GOTO2630
2550 PLAY"DO":R=2:GOSUB2570:R=1:GOSUB257
0:R=3:GOSUB2570:GOTO2630
2560 PLAY"DO":R=2:GOSUB2570:R=3:GOSUB257
0:R=1:GOSUB2570:GOTO2630
2570 FORJ=1TO7
2580 B(U,T)=A(R,J)
2590 U=U+1:IFU=4THEN U=1:T=T+1
2600 NEXTJ
2610 DF=1
2620 RETURN
2630 FOR I=1TO3:FORJ=1TO7
2640 A(I,J)=B(I,J)
2650 NEXT J,I
2660 RETURN
2670 SCREEN 7,7,7:CLS:COLOR4
2680 LOCATE0,5:PRINT"Youpi... J'ai trouv
e":PRINT:PRINT"votre carte est... "
2690 LM=INT(RND @44)
2700 FORI=1TOLM:X=11:Y=11:A=A(1,I)MOD1
3+1:B=A(1,I)@13+1:GOSUB 3000:NEXT
2710 A=A(2,4)MOD13+1:B=A(2,4)@13+1:X=11:
Y=11:GOSUB 3000
2720 LOCATE 19,7:COLOR0:PRINT"celle-ci"
2730 FORI=1TO5000:NEXT:RUN
2740 ' @-@-@-@-@-@-@ DEVIN @-@-@-@-@-@
2750 PLAY"DORE
2760 SCREEN 7,7,7:CLS:COLOR4
2770 LOCATE 15,1:ATTR01,1:PRINT"Devin":A
TTR0 0,0
2780 PRINT:PRINT"Je tire une carte au ha
sard et vous      devez m'indiquer si la
prochaine est     plus petite ou plus gra
nde que la        precedente"
2790 PT=10:LOCATE20,15:PRINTGR$(50);" pl
us grande":PEN0;(20,15)
2800 GOSUB 2970
2810 LOCATE 20,17:PRINTGR$(50);" plus pe
tite":PEN1;(20,17)
2815 LOCATE 20,12:COLOR1:PRINT GR$(50);"
 MENU":COLOR 4:PEN2;(20,12)
2820 ML=INT(RND@52)
2830 A=ML MOD 13+1:B=ML @ 13+1
2840 X=11:Y=11:GOSUB 3000
2850 LM=INT(RND@52)
2860 IF LM MOD 13=ML MOD 13 THEN 2850
2870 ONPEN GOSUB 2930,2950,1960
2880 IF JK <>1 THEN 2870
2890 JK=0:A=LM MOD 13+1:B=LM @ 13+1:X=11
:Y=11:GOSUB 3000:ML=LM
2900 GOSUB 2970
2910 IF PT=0 THEN ATTR0 1,1:COLOR1,3:LOC
ATE15,15:PRINT"perdu":FORI=1TO2000:NEXT:
RUN
2920 GOTO 2850
2930 JK=1:IF LM MOD 13>ML MOD 13 THEN PT
=PT+1 ELSE PT=PT-1
2940 RETURN
2950 JK=1:IF LM MOD 13<ML MOD 13 THEN PT
=PT+1 ELSE PT=PT-1
2960 RETURN
2970 COLOR 4,7:LOCATE 0,9:PRINT"point(s)
 :";PT:RETURN
```

suite page 25

C'est nouveau, ça vient de sortir

AU FEU

Les programmeurs de Virgin Games ont toujours aussi honte d'éditer des merdes sous leur nom. Ainsi viennent-ils de publier un nouveau soft sous le nom de Rabbit. **The Great Fire of London**. Basé sur une idee originale (l'incendie qui ravagea en grande partie Londres au XVII ème siecle), le logiciel vous entraîne dans les décombres fumants et les immeubles branlants de la ville en train de se consumer. Regrettons le graphisme peu soigné (le scrolling du plan de la ville s'effectue caractere par caractere au lieu de pixel par pixel) et le manque de réalisme dans les moyens qui vous sont accordés pour résister aux flammes (en tout et pour tout quatre équipes de pompiers pour une cité comptant plus d'un million d'habitants). Heureusement, rien ne vous oblige à acquérir ce programme qui provoque la somnolence en moins de trois minutes, à moins que vous ne souffriez d'insomnie. **The Great Fire of London** de *Rabbit* pour Spectrum.

THE GREAT
Fire
OF LONDON
RABBIT

BAISSE

Le QL est passé cette semaine de 4495 francs (prix public TTC) à 4490 francs (prix public TTC). Rigolez pas, c'est vrai. Peut-être est-ce dû aux pourparlers qui ont lieu entre Digital Research et Sinclair, qui sait ? Peut-être ces pourparlers ont-ils pour objet l'acquisition par le second du Gem, qui appartient au premier ? Peut-être que pour pouvoir implanter le Gem sur le QL, Sinclair va sortir un nouveau modèle, par exemple en décembre ? Peut-être que ce modele aura 512 Ko de Ram ?

Eh, si on vous demande, j'ai rien dit.

N'empêche que le Spectrum 128 Ko pourrait bien sortir bientôt, aussi.

HEP, LA BAGUETTE A BAISSÉ DE 2 CENTIMES!
VIVE LES SOCIA-LOS!

NOUVEAU ET INTERESSANT?

Ce mois-ci dans Actuel, vous aurez droit (pour peu que vous l'achetiez) à un dossier complet sur l'informatique. Thème : qu'est-ce qui empêche les ordinateurs de penser ? La réponse est distillée sur 17 pages, alors que normalement, on peut répondre par : "le manque d'espace-mémoire". Match HHHHebdo-Actuel : c'est l'HHHHebdo qui gagne par 4 mots seulement contre 17 pages. Ouaaaaiiis !!!

BIZOT ESCROC!
CARALI PROCÈS

JE CONSTATE

L'Atari 130 XE (128 Ko) est en vente en Angleterre à 1500 balles. J'attends qu'il soit à 12 francs, et j'achète. Rigolez pas, c'est pour dans pas longtemps.

J'ATTENDS. TOP CHRONO

Des actions chez Havas

Vous allez bientôt être obligés de prendre des actions chez Havas Voyages, ou de devenir steward, ou de ramer pour être patron d'Air France, ou n'importe quelle autre solution pour avoir des voyages en avion gratos. Parce qu'à force d'aller en Angleterre pour acheter le dernier jeu, en Espagne pour trouver le joystick adéquat et aux USA pour dénicher un drive d'enfer, ça va finir par vous coûter une petite fortune. Et c'est pas fini ! Cette fois-ci, c'est en Allemagne que ça se passe : Datamedia vend des cartes 64, 128, 256 et 512 Ko pour votre Amstrad, sans compter un kit pour transformer son vieux CPC 664 en nouveau CPC 8128. Schneider eux-mêmes (c'est eux qui importent l'Amstrad là-bas sous leur propre marque) envisagent très sérieusement de lancer un kit du même style. Ici, rien. On attend.

Sans déconner, pourquoi ne pas organiser des rencontres du style "on se cotise pour en envoyer un là-bas, on lui file le blé et il nous ramène qui un joystick, qui une carte d'extension, qui le dernier disque de Wargla non importé" ? Pensez-y, les mecs. Ça peut être rentable, vu les différences de prix.

JE VOUDRAIS UNE CARTE ORANGE 12 000 ZONES
?
SNCF
RATP
AIR COUILLES

MINI-MIRE

Sous ce titre hilarant se cache la nouvelle rubrique télématique de l'HHHHebdo. Elle a en fait démarré la semaine dernière avec le (remarquable) (NDLR : ça va, les chevilles ?) article sur les serveurs monovoie. Elle continue donc et continuera jusqu'à la mort de Transpac (ou pire) pour vous proposer des plans pour foutre le merdier sur les gros systemes. On commence désormais tout de suite à partir de maintenant avec des codes sur le Télétel professionnel : (3) 613 91 55 qui sous peu (25 octobre à 23 heures) deviendra le 36 13 91 55. Mais je parle, je parle et pendant ce temps-là vous pourriez aller consulter ALIEN qui vous fera des beaux dessins sur votre écran tout gris, moyennant le nom JOJO et la clé 6666. Si vous avez un modem, allez donc balancer aussi quelques codes de contrôle sur le 131000413.

Nom de Zeus, il y a aussi CNUS1 (toujours sur 613) qui possède des talents cachés : après le "connexion établie", essayez VIDEO ou TSO ou HELP. Bon Dieu, c'est fou !

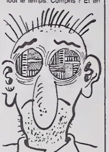
Sachez, bande de drogués aux yeux rouges, qu'un Retour Chariot n'est ni un Return ni un Envoi ni un Enter (ni un Entrée, merci Thomson). Un RC s'obtient sur votre minitel en faisant Shift et Envoi en même temps (Shift, c'est la touche sur laquelle rien n'est marqué). Et pas la peine de dire "Eucheulsavais", quand on vous rencontre sur les serveurs, vous posez la question !

Quand vous vous pointez sur une messagerie classique (TIM, DRTRO, DRTBN, etc.) essayez toujours les noms les plus répandus et les abrégés des PTT (nous vous rappelons que personne ici n'emmerde les PTT).

En vrac 142040052, 175060525 et aussi 135000171.

Errata : j'ai les yeux tellement abîmés par l'écran (que je ne regarde que la nuit dans des conditions déplorables) que je n'ai pas repéré un petit bug la semaine dernière. Cider-1 (dont l'opérateur, Eric, est à l'HHHHosto pour cause d'appendicite, c'est le moment d'aller planter la merde) ouvre à 12h00 et ferme à 23h00. Le numéro : 38 90 23 13. D'autre part, Ellis devient permanent, c'est à dire qu'il tourne 24 heures sur 24, donc qu'il ouvre tout le temps. Compris ? Et en plus, Big Apple n'ouvre *pas* 24 heures sur 24, mais de 20 heures à 2 heures du matin. Le reste du temps, il a besoin de sa ligne, alors foutez-lui la paix.

Je vous salue bien bas. Si vous avez des plans, pensez aux copains.



COMMENT ? BRODERBUND BAISSE EN QUALITÉ ?

Vous aviez peut-être découvert Karateka dans les pages du numéro spécial de cet été, mais saviez-vous que depuis le mois d'Août les programmeurs de Broderbund avaient transposé ce chef-d'oeuvre sur le Commodore 64 ? Moi non plus, mais, fidèle à mon principe d'équité, je trouvais utile de vérifier que la transposition de l'Apple sur le CBM s'était effectuée à l'avantage du second, comme à l'habitude. Horreur, ention et damnation, la version pour Commodore est complètement ratée ! La rapidité, déjà médiocre de l'original, a subi un tel lifting qu'il est presque possible d'aller boire son café au troquet d'en bas avant de porter un second coup à l'adversaire. C'était le premier point. Deuxième point : l'Apple ne dispose que d'un petit haut-parleur pourri pour transmettre le son, malgré tout chaque fois que le héros se prépare au combat, il pousse son Kiai, histoire d'impressionner son ennemi. Le Commodore a, pour sa part, un superbe synthétiseur de course dans le bide : avec ça les mecs de chez Broderbund n'ont même pas été foutus de lui faire pousser le moindre petit cri, pas même un joddle. La honte m'envahit et la rougeur me ronge le visage : ce logiciel ne mérite absolument pas votre attention, si ce n'est pour le graphisme réalisé par un ancien graphiste de chez Walt Disney. Dommage pour ceux qui n'ont qu'un Commodore, ils vont être obligés d'acheter un Apple rien que pour ça.

Karateka
from Broderbund
ariolasoft

PETIT RETARD

Le C128 ne fera son apparition en Grande-Bretagne que ce mois-ci (minute de nostalgie : il y a un an à peine, lorsqu'on disait "le C128", ce ne pouvait être qu'un appareil. Aujourd'hui, je suis obligé de préciser : le C128 de Commodore. Ça pourrait être le C128 d'Amstrad, le C126 de Sinclair, ou de n'importe qui d'autre. Ah, la concurrence, c'est terrible). Raison de ce retard : au lieu de le vendre avec le lecteur de disquettes 1571, il sera vendu avec le 1570. Ce dernier n'est en effet pas équipé d'un mécanisme double-tête, ce qui baisse sensiblement son prix. En France, on peut toujours essayer d'insister, on ne sait jamais : on-veut - le - 1570 ! - On - veut

JE TE VEUX 1570 !
NON! LAISSE-MOI!

VIVE LES PSEUDOS

Les commerciaux de Virgin Games ont tellement honte de diffuser des programmes nuls qu'ils ont créé un label spécifique aux programmes de merde. Sous le nom de **Rabbit**, vous découvrirez (si vous faites l'erreur d'en acheter un) des logiciels digne de l'ère préhistorique du soft.

Zyto n'est rien d'autre qu'une nouvelle variation sur le thème usé jusqu'à la corde, de Moon Patrol. Contrairement à l'original, votre buggy est cette fois composé de deux parties dissociables à volonté. La fusée placée sur le toit de votre engin terrestre permet d'accomplir certains travaux (construction d'un pont par exemple) alors que le buggy lui-même n'autorise que les déplacements. Les graphismes sans originalité et le manque total de sonorisation me poussent à déclarer le soft inapte au service des lecteurs. Dont acte.

ZYTO
RABBIT

DORIATH
RABBIT

Dorieth ressemble, pour sa part, à plusieurs logiciels dont, dans le désordre, Wizard, Spelunker, HERO... Si les logiciels dont il est inspiré sont intéressants (et encore, pas tous), Donath ne possède aucun argument pour vous convaincre : graphismes peu soignés (votre magicien n'est composé que d'un sprite blanc laissant apparaître dans les plis de sa robe le décor) et son inaudible (inexistant dirais-je même) n'invite pas au plaisir ludique. Au placard les aventures souterraines du pauvre magicien Donath.

Les ignobles plagiats de *Rabbit* portent les noms flatteurs de **Zyto** et **Doriath** pour Commodore 64.

Ben, c'est Milou qui va être content !

Elite, célèbre éditeur british de jeux non moins british a annoncé la sortie fin octobre d'un jeu basé sur Scoubidou, le dessin animé de Hanna et Barbera. Le joueur tiendra le rôle du plus crétin de la bande qui doit aller récupérer le chien Scoubidou, tombé par une trappe secrète dans un château maudit. Et c'est pour quoi les adaptations ? C'est pour (choeurs) Spectrum, Commodore et Amstrad !

Le même éditeur a aussi acheté les droits d'adaptation de Satanas et Diabolo qu'il a l'intention d'adapter pour (choeurs) Spectrum, Commodore et Amstrad.

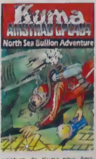
Melbourne House (l'éditeur de The Hobbit, oueaaiiis, bravo, encore !) vient d'acheter les droits de... Astérix ! Si ! Ce sera un jeu d'arcade en vente dès Janvier prochain, disponible sur (choeurs) Spectrad, Commodum et Amsore.

Parallèlement, Mysoft annonce la sortie d'une adaptation de Akim Color sur Alice 32, mais franchement personne n'y croit.

À QUAND LE JEU AVEC LES PERSONNAGES DE CARALI ?
HONGA HONGA
BUERK
CACA PROUT

ÇA VAUT CHER ÇA ?

Le nouveau jeu d'aventure de Kuma va déménager un maximum les poteaux : nommé subtilement **North Sea Bullion Adventure**, le soft vient directement du fin fond de l'Angleterre, mais il est en français sisi ! Vous vous dites que vos bidons s'arrangent avec ce pas d'effort à faire pour trouver le vocabulaire adéquat à chaque situation, super, enfin un soft qui n'existe pas seulement pour les bilingues. Dommage les copeaux : le logiciel est complètement nul, en Basic mal programmé, moche, lent et j'en passe. Evitez soigneusement ce produit qui vient judicieusement s'ajouter à l'immense tas de merdes éditées par Kuma (qui du coup revient dans le peloton de tête des plus mauvais éditeurs d'Europe). **North Sea Bullion Adventure** de *Kuma* pour Amstrad.



LES HONGROIS SONT A L HONNEUR

Aprés avoir pondu Chinese Juggler et Euréka (deux softs on ne peut plus célébres), les programmeurs d'**Andromeda,** la seule maison d'édition de softs de l'Est á avoir perce sur le marché europeen, vont distribuer (via Ariolasoft) un nouveau jeu d'arcade pour le Commodore **Scarabaeus.** Doté d'un graphisme fantastique et d'une musique on ne peut plus geniale, le logiciel devrait faire peter tous les charts, tant en qualité qu'en quantités vendues. Patience, il doit arriver d'ici quelques jours !

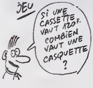
MERDE! ENCORE UN CHINOIS!
PLOP

promosoft

Subtils, ils sont subtils Les éditeurs se sont aperçus á l'occasion de la sortie de la cassette réunissant 10 titres dont les bénéfices vont á l'Ethiopie que les compilations se vendaient bougrement bien. Du coup, ils se réunissent á nouveau et decident de refaire le même coup, à la différence pres que cette fois-ci les bénéfs iront dans leurs pockets

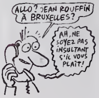
US Gold donne Beach-Head, Ocean refile Decathlon, Software Project sacrifie Jet Set Willy et Ultimate donne soit Atic Atac pour les version Spectrum et Amstrad soit Staff of Karnath pour la version Commodore Ah oui, j'avais oublie : cette compilation sera disponible sur Spectrum, Amstrad et Commodore, et inutile de faire cette téte, vous deviez vous y attendre.

Titre de la compi . "Ils se sont vendus á un million d'exemplaires". Explication du titre : les cinq jeux *ensemble* se sont vendus á un million d'exemplaires, pas chacun Avantage colossal pour les éditeurs : ce sont des produits qui ont deja éte largement amortis Chaque vente supplémentaire vaut son poids en espèces sonnantes et trébuchantes Bon plan pour eux, pas trop mauvais pour vous : la cassette ne vaudra pas plus de 120 balles.


JEU
SI UNE CASSETTE VAUT 120 F. COMBIEN VAUT UNE CASQUETTE ?

UN FANZINE POUR COMMODORE!

En ecrivant a Jean Rouffin, rue Fernand Leger 44 Bte 22, 1140 Bruxelles, ou en lui teléphonant au 02/242 80 96, vous pourrez avoir tous les renseignements utiles sur un magazine qu'il vient de créer ayant pour théme le Commodore 64 Titre actuel "Commo 64". Titre prochain : "Commo 64 et 128" Cette revue amateur n'est vendue que sur abonnement et contient aussi bien des jeux que des utilitaires, des trucs, des astuces et des conseils Pour l'instant, c'est photocopié mais ce sera tiré en offset prochainement Eh, Rouffin, renvoie l'ascenseur !


ALLO? JEAN ROUFFIN À BRUXELLES?
AH, NE SOYEZ PAS INSULTANT S'IL VOUS PLAÎT!

LES LAMAS REVIENNENT

Ariolasoft vient de signer récemment un accord de distribution des créations du dernier des programmeurs babas, Jeff Minter Premier résultat de ce contrat : une compilation de huit des programmes de Llamasoft va sortir incessamment sous peu sous le nom générique de Batalyx. Sous ce label, vous découvrirez des classiques tels que Revenge of The Mutant Camels et Psychedelia Peace and Love.

NEWS FROM OUTRE-MANCHE

Le Commodore Plus/4 se vend a 1200 francs avec un magnéto, un joystick et 10 cassettes de jeu á Londres. C'est encore trop cher.

Les MSX, eux, sont aux alentours de 1000 balles. Toshiba offre même son HX-10, un magneto, un guide de programmation et trois cassettes de jeu pour 1500 balles. C'est encore trop cher

ET MON DOIGT IL EST BON MARCHÉ?

TOUS EN ROM

A choisir entre une cartouche enfichable et une micro-cassette, les commerciaux de Hi Soft ont prefere le moindre mal en choisissant la premiere solution pour leur debugger moniteur assembleur, **MONQL,** destiné au QL Decidement les micro-cassettes jouissent d une confiance trés limitee en dehors des ateliers de Sinclair

ROM
ROM
ROM
ROM

EN PROGRES, PEUT MIEUX FAIRE

JRD, l innenarrable éditeur de Polo (le fantastique jeu de Laurent Rueil et son acolyte Aldo Reset) récidive, cette fois sur le Spectrum, avec un jeu particulièrement original **Stratennis** melange agreablement la stratégie avec un sport, on ne peut plus populaire, le Tennis. Des le départ, le logiciel vous propose de choisir un adversaire parmi les quatre disponibles Ce choix réalisé vous disputerez des parties en un jeu gagnant Contrairement á tous les tennis actuellement sur le marché, vous n'aurez pas á agiter votre joystick comme un melade. Le principe utilisé dans ce logiciel ne manque pas d'originalité : le terrain est divisé en 70 carrés (7 en largeur pour 10 en longueur) Lors de son tour de jeu, un joueur se déplace (au maximum de 7 cases en fond de court ou de 5 au filet) et renvoie la balle grâce á l'un des six coups dont il dispose Ces six coups sont choisis aléatoirement par l'ordinateur, au début de chaque échange, parmi ceux autorisés (volées longues, les courtes, les lobes, les amorties...). Compte tenu de votre position sur le terrain, vous pourrez tenter de tromper le vigilance de votre adversaire en le mettant hors de position en enchaînant une amortie et une volée de fond de court par exemple. Cette version stratégique du tennis, idee géniale s'il en est, souffre malheureusement d'une réalisation nulle : les graphismes à chier et la lenteur insupportable rendent l'utilisation du jeu totalement rebarbative Vous pouvez donc ranger soigneusement dans votre porte-feuille les cent quarante balles que vous auraient coûté le soft **Stratennis** de *JRD* pour Spectrum

POUR SPECTRUM 48 K
STRATENNIS

ON NE RIT PAS!

Vous connaissez Tatung ? Non ? Si !

Vous avez raison, ça ne servait á rien de poser la question puisque je connaissais déjá la reponse.

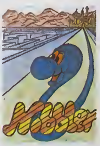
J'insiste, vous connaissez Tatung puisque c'est le fabricant de l'Einstein. Vous voyez ? Vous y étes ? Ok, on y va. Tatung a une usine dans les britanniques îles ou sont notamment assemblés les Einstein. Une circulaire a circulé récemment (je sais. Vous voulez mon stylo ?) demandant aux ouvriers de ne pas fumer, de ne pas cracher, de ne pas manger mais surtout de ne pas rire pendant les heures de travail. C'est vrai qu'assembler les Einstein doit être plutôt rigolo Si j'étais contremaitre, je passerais mon temps á raconter des blagues pour pouvoir fouetter les ouvriers dés qu'ils ébauchent un sourire. Non mais !

HEP, VOUS CONNAISSEZ TATUNG?
NON
MOI NON PLUS. ON EST FAIT POUR S'ENTENDRE

DE L'ART OU DU COCHON

Mesdames et messieurs, voici la nouvelle maison d'édition á se présenter au concours du plus mauvais catalogue de l'année, j'ai nommé : **Rainbow Arts** Directement issue des couches les mieux informatisées de la germanie de l'ouest, cet éditeur a voulu tenter l'envahissement de notre marché grâce á quatre de ses titres sur Amstrad Joie, bonheur et réjouissance : aucun importateur ne s'est suffisamment senti suicidaire dans l'âme pour se lancer téte baissée dans ce créneau Voici de quoi vous détendre lors de la venue précipitée de l'hiver.

Nibbler se révéle á l'usage aussi intéressant que son titre le laisse supposer : le serpent digére a merveille toutes les pastilles que vous arriverez á lui faire ingurgiter Malaise : la lenteur du serpent laisse croire que le programmeur est suisse et non pas allemand Malgré des graphismes corrects, le logiciel ne décolle pas par manque d'originalité, de son et de vitesse



Mr Pingo porte son nom a la perfection Sous ce nom se cache donc un Pingo médiocre, á l'image parfaite de la jaquette. Seule surnage au-dessus de cet amalgame de sous-programmes vacillants la musique perfaitement bien réalisée Dommage qu'un jeu ne se limite pas à la zizique !

Money Molch ne vaut guere mieux que ses prédecesseurs : graphisme faiblard, intérét nul et musique niaise vous accompagneront dans cette péche au trésor. La qualité du soft rappelle de loin Scuba Dive, recopié par un handicapé mental en proie á une crise de créativité inextinguible

Money Molch

Time vous prive, comme son titre l'indique, de toute liberté d'action dans le temps. Vous devez, en un temps minimum, flinguer tous les androides et autres robots qui vous empéchent d'atteindre le quartier général du labyrinthe ou vous étes tenu prisonnier. Malgré une grande rapidité dans le jeu, les graphismes misérables et l'impossibilité de tirer dans les coins enlévent rapidement tout intérét au jeu.

Le blâme s'attaquait aux productions d Outre-Rhin de *Rainbow Arts* magnifiquement dénommée **Time, Money Molch, Nibbler** et **Mr Pingo** le tout pour Amstrad

EN ROUTE POUR L'URSS

APPROCHEZ! SOYEZ LES BIENVENUS!
HEU...

Les 30.000 MSX que nous vous avions annoncé comme vendus, il y a quelques semaines, vont peut-étre étre complétés par une nouvelle série de machines Un émissaire (Dudley Lungmead) commissionné par des marques aussi célébres que Memotech ou Philips est parti cette semaine pour essayer de convaincre le ministre de l'éducation local qu'il n'existe rien de mieux que le standard de Microsoft en matiére de micro-informatique familiale Bonne chance, Dudley, les soviets sont accueillants en ce moment

L'ALICE SERT A QUELQUE CHOSE

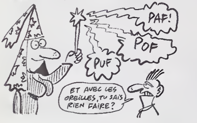
HEP, TU ÉCHANGES TON CABLE CONTRE LE MIEN?
NON NON, CHACUN GARDE SON SIDA
?

Tous les possesseurs de l'Amstrad 664 qui souhaitent raccorder un magnéto á leur machine ont la surprise d'apprendre qu'Amstrad ne fabrique ni ne distribue de câble de raccordement du magnéto á la machine Du coup panique chez les CPCistes ! Mais l'HHHHebdo vous file un tuyau d'enfer : le câble magnéto de l'Alice fonctionne parfaitement avec le CPC 664 Finalement l'Alice n'est pas complétement pourri : il sert au moins pour les pièces detachées !

C'est nouveau, ça vient de sortir

VAX DE SINCLAIR

Paf ! Au moment précis ou vous avez lu le mot "paf", un logiciel de communication pour QL est sorti C'est un emulateur VT-100, ce qui signifie que moyennant ce logiciel et un modem, vous pouvez vous connectar à n'importe quel ordinateur de la serie Digital, ou á un Vax, ou à n'importe quel gros systeme avec votre QL Avantage vous pouvez bénéficier de la puissance de traitement des plus gros ordinateurs, votre QL jouant le rôle d'un terminal Inconvénients . ça vaut 1000 balles et il faut les numeros de telephone des gros systèmes en question, qui sont vachement surveillés et distillés au compte-gouttes
Pof ! Au moment machin truc, un langage naturel est sorti sur QL. Il s'appelle Elena et tourne sous APL J'explique L'APL est un langage complexe qu'il a été difficile de transposer sur QL, ne serait-ce que parce qu'il occupe 90 Ko de mémoire sur les 128 disponibles Elena utilise l'APL pour fonctionner et il ne lui reste donc plus que 38 Ko C'est fait tout de même, et c'est impressionnant. Un langage naturel, c'est pouvoir dire au micro "je voudrais que tu me donnes la racine cubique du chiffre que je t'ai donné tout á l'heure" et qu'il le donne effectivement Il suffit d'avoir auparavant défini "racina cubique" (qui peut n'être que "appel racine carrée multiplié par deux", si vous avez defini "racine carrée") et "tout á l'heure" (lá, c'est plus compliqué) Avantage · les programmes éducatifs deviennent effectivement éducatifs puisqu'ils cassent d'être chiants Inconvenient : l'APL vaut 1000 balles et Elena presqu'autant.
Puf ! Rien du tout.


PAF!
POF
PUF
ET AVEC LES OREILLES, TU SAIS RIEN FAIRE ?

ÇA APPREND QUELQUE CHOSE ÇA ?

Nos mervailleux enseignants, qui s'evertuerent de longues années durant a nous vanter les vertus de l'école, doivent voir d'un oeil mauvais das logicials comme **Microgéo** débarquer sur le marcha. Dote de cinq cartes et de cant vingt deux pays en mémoire, le soft doit vous permettre de reconnaitre l'ensemble des capitales et la position de chacun des pays sur la mappemonde. Tout bien reflechi, il me samble avoir dejá vu au bas mot cinq cent douze versions de ce jeu éducatif, nul et chiant s'il en est. Pas mieux réalisé ni plus plaisant que ses prédécesseurs, ce soft ira rejoindre á la vitesse grand V l'oubliette geante des sous-sols de l'HHHHebdo. **Microgéo** de *Micro Futur* pour Amstrad et Oric.

Microgéo
5 cartes en couleur
122 pays
AMSTRAD

ATARI coiffé sur le POTE*A*U !

Atari a tellement de mal a sortir ses moniteurs couleurs que Silica Shop s'est dit : "y a peut-être un creneau " Aussitôt dit aussitôt fait, cette boîte propose des monitaurs couleurs pour le 520 ST à la moitié du prix d'Atari (2300 balles contre 4500) Non seulement ils en ont avant, mais en plus ils sont moins chers. Dernière étape à franchir sortir des compatibles Atari moins chers que les vrais Aprés tout, IBM s'est déjá ramasse comme ça
Et justement, on murmure (mais tres faiblement) que Sinclair loucherait du côté du vrai 68000 (pour l'instant, le QL est équipé du 68008, moins puissant), avec souris, Gem et tout le bataclan avec un prix defiant toute concurrence. De toutes façons, rassurez-vous, ce projet ne verra pas le jour avant au moins un an

JE VEUX SORTIR TOUT DE SUITE!
OU ALORS ARRÊTE DE BOUFFER DES HARICOTS

ET NOUS, ALORS?

FAUT APPRENDRE À SE CONNAÎTRE
CON

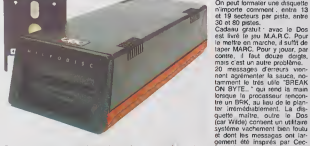
Alors là, je ne suis pas content du tout Sous pretexte que les Apple ne se vendent pas bien en Angleterre, le prix du IIc (compranant un moniteur couleur, le support du dit moniteur un lecteur de disquettes supplémentaire, une souris, les logiciels Mousepaint at Appleworks) est descendu à 12 000 balles En France, pour 10 000 balles, vous avez le IIc et rien du tout On se fout de nous ? Non, on nous évalue à notre juste valeur. Ah bon

ÇA ALORS ! UN NOUVEAU SONY !

Le MSX n'est pas mort du tout au contraire, il va trés bien sinon c'est deux claques. La preuve, Sony vient de sortir un avatar de son Hit Bit 75 le Hit Bit 501 426 de plus, dis donc ! Ils ne font pas les choses a moitie, chez Sony ! Il a toujours les trois logiciels integrés, Aganda, Gestion de fichiers et Carnet d'adresses
Et regardez bien : il a en plus un joystick intégré ET détégrable ! Ca veut dire qu'on le pose au milieu des fléches du curseur, on s'en sert et quand on a fini, on le retire, plop ! De telle sorte qu'il ne gène pas la main Drôlament ingénieux, non ?
C'est pas tout ! Il a un lecteur de cassettes intégrés ! Décidément, tout est intégré at c'est une vachement bonne idée, moi je trouve, mais vous étes pas obligés de penser comme moi Allaz, je vais vous faire plaisir c'est pas une si bonne idéa que ça, á cause que quand la magnéto tombe en panne, c'est le tout qu'il faut renvoyer au service aprés-vente. Il aurait fallu que le magnéto soit détégrable aussi, ce n'est pas la cas
Et il a en plus, alouatte, une toucha PAUSE dont tous les constructeurs feraient bien de s'inspirer, parce que lá, c'est vraiment un coup de génie cette touche interrompt le processeur. Ce qui signifie que quoi qu'il fasse, que vous soyez en basic, en train de jouer, de faire travailler un utilitaire ou quoi qua ce soit d'autre, vous appuyez sur la touche en question et hop ! L'écran se fige. J'applaudis clap clap clap J'ai applaudi
Et avec tout ça, ils ont trouvé le moyen de le carossar encore mieux que le HB 75 Tout dans les noirs, elégant, sobre et aérodynamique Vous pouvaz donc le transporter sur la galarie de votra bagnole sans relentir votre moyenna Bonito, non ?
Et il a un prix 2950 A ganoux, chien de consommataur ! Paie ! Casque ! Raqua ! Banque ! Allonge ! Graisse ! Arrose ! Ah Haaa, on ast moins chauds, hein ? On frimait, on se voyait déjá avac un MSX Sony pour feire joli á côté de la chaine Sony et de la télé Sony, hein ? Non ! Pas à ce prix-lá ! Non mais !

DISCORIC-SEDORIC : le couple de l'année

Difficile à croire. Il était difficile de croire que celui qui reprendrait Oric aprés sa chute anglaise et surtout aprés la longue période de "l'affaire Oric" s'en sortirait et vendrait plus de 4 ou 5 Oric par an. Désormais, c'est fait, Oric redémarre, et quel redémarrage ! L'Atmos est tout simplement devenu l'un des deux meilleurs rapports qualité/prix en micro Mais vous avez déjá tout ça Ce que vous ignorez, bande de syphilitiques, c'est que le lecteur de disquette Oric et son Dos (pardon Msieur Savonnet, Sed !) sont largement à la hauteur et même à la longueur. On jette un oeil sur le matos, Germaine ?
Il s'agit donc d'un lecteur de disquette 3 pouces (si je dis drive, Bernard et Jack vont me faire une salade ..). Présentation rouge et noire de rigueur, le floppy (aie !) se branche sur un pachydermique transfo qui peut prendre en charge un deuxième lecteur mais surtout l'Atmos lui-même, ce qui vous libera d'une alimantation. Ce transfo est en outre équipé d'une diode orange qui permet de ne pas le laisser allumé toute la nuit, pourvu que vous pensiez à ragarder la dioda. Ah oui, faut que je vous dise, toujours pas d'interrupteur, d'ou la nécessité d'allumer et d'éteindre à la prise Ca fait un peu moins pro, mais bon. Derrière le drive (aie !) se trouve l'entrée de l'alim, le câble en nappe et une prise amphénol 34 broches qui permet de rajouter jusqu'à trois lecteurs esclaves Eh, Gaston, t'oublies le petit bouton rouge ! Ah oui, Germaine, c'est le Reset qui permet de booter le systéme Gaston, ton drive, il est compatible avec un modem ? Oui, sans problème, Germaine, mais ne m'embéte pas, tu troubles tout le monde ! Passe-moi le disque systeme, au lieu de déconner.
Dans le Sedoric, on peut retrouver la "touche de génie" (cf. la modeste notice) qui sort tout droit du cerveau acidulé de Fabrice Broche, déjà connu des Oriciens chevronnés pour ses différentes oeuvres
La Sed, puisqu'il faut l'appeler par son nom, ne contiant pas moins de 104 instructions dont 60 viennent améliorer le basic da l'Atmos Du coup, celui-ci bat le précédant record établi par l'Atari 520 ST, avec 169 instructions contre 162 !



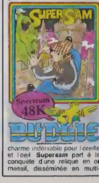
On y trouve tout ce qu'il faut pour gérer le clavier at les touches de fonctions KEY OFF, KEY SET, KEYIF touche GOTO, KEYIF touche THEN qui respectivement inhibe le clavier, l'autorise, détecte la pression sur une touche et va en ligne spécifiée ou exécute une suite d'instructions. Et attention, il détecte toutes les touches *en même temps !* QWERTY et AZERTY passent le clavier d'un mode á l'autre (quels modes ? Ben, le mode qwerty et le mode azerty J'aime bien taper ces mots-là, c'est facile). ACCENT SET et ACCENT OFF changent certains caractéres en é, à, è, ù, ç et ê. Quatre instructions s'occupent des touches de fonctions (y a pas à dire, ça manquait) TKEN A$ code A$ comme une suite d'instructions basic exécutables avec STRUN A$. Quatre instructions encore gérent las erreurs et on a aussi tout un programme de saisie formatée avec surtout la possibilité de creer des masques d'écran (moi, j'ai crée un masque d'écran de Zorro). Des BOX, LINE, LCUR, HCUR viennent augmenter les possiblités graphiques, USER exécute une routine en chargeant tous les registres (A, X, Y et P) avec des valeurs choisies et retourne les contenus finaux des dits registres RESET simule un redémarrage à chaud et RESTORE n° de ligne fait (non pas dans sa culotte) ce que vous avez toujours voulu faire sans oser le demander, OLD ressuscite un programme aprés un NEW Il y a aussi en vrac SWAP, RANDOM, MOVE, QUIT et quelques autres

Pour les fichiers (séquentiels et indexés) est prévu un bataillon d'instructions au complet, agrémenté de l'agréable BUILT qui construit un fichier séquentiel á partir du clavier. Si on préfére l'accés direct, on bénéficie alors d'un buffer et des instructions FIELD, RSET, LSET, etc... En plus, quatre instructions extraient des tampons dans les secteurs spécifiés et les écrivent ou les réservent. Un oubli regrettable · pas de fonction permettant de résoudre des systémes isostatiques quel que soit le chargement de la portée Ca craint.

Un point fort de ce Dos (mamang !) est le fait que las instructions amenées par le Dos s'utilisent exactement comma les ordras basic, pas besoin de point d'exclamation au début da chacune d'elles. Autre truc : pour chargar un programme, on peut taper directemant le nom du programma, sans LOAD, sans guillemets, rien. On peut formater une disquette n'importe comment : entra 13 et 19 secteurs par pista, antre 30 et 80 pistes.
Cadeau gratuit · avac le Dos est livré le jeu M.A.R.C. Pour le mettre en marche, il suffit de taper MARC. Pour y jouar, par contre, il faut douze doigts, mais c'ast un autre problème.
20 messages d'erreurs viennent agrémenter la sauca, notamment le trés utile "BREAK ON BYTE.. " qui rend la main lorsque la procasseur rencontre un BRK, au liau de le planter irrémédiablement. La disquette maître, outre le Dos (car Wilde) contient un utilitaire systéme vachement bien foutu et dont les messagas ont largement été inspirés par Ceccaldi (la "boss") : Inséraz la disquatta source, cong ! Le formatage d'une disquette est un plaisir, la copie une jouissance : plus rapide que tous les autres Dos, toutes machines confondues !
Et le manuel, alouette ? 110 pages pleines, marrantes et bourrées de fautes d'ortographe, avec des exemples, des variables systéme, des vecteurs et des explications qui pauvent vous permettre d'aller beaucoup plus loin, il était temps ! Merci Euréka, pour cet appareil français !
Comment, qu'est-ce que j'attends pour finir cet article ? J'arrive, poussez pas ! Le lecteur vaut 2490 ballee, c'est à dire un peu moins que pas trés cher, sinon carrément bon marché Vous bénéficiez de la grosse colère de Sugar les disquettes vierges á 35 balles Les softs en version disquette arrivent, bref, c'est la bonne affaire de la semaine. Allez, soyons pas chiens, du mois et n'en parlons plus.

MIGNON COMME TOUT

La derniéra production de Budget Software se pare d'un charme indéniable pour l'oreille et l'oeil **Superaam** part á la conquête d'une relique en or massil, disséminée en multiplas parts dans las différents nivaaux d'un châteeu peuplé de monetres tout droit sortis des légendes les plus anciennes et les plus terrifiantes Grâce à un graphisme fort mignon et á une musique fort surprenante pour le Spectrum (un compositeur s'est entiérement consacré à sa programmation), le logiciel captera votre attention pendant nombre de parties, avant que vous n'ayez réussi à reconstituer la relique. Ce petit jeu d'aventure se joue avec la même plaisir qu'un jeu d'arcade, d'autant plus qu'il ne nécessite pas d'ordre écrit pour être pratiqué : toutes les manoeuvres possibles s'effectuent à l'aide de quatre touches. Une premiére réussite pour une maison d'édition qui s'était jusqu'à présent fait remarquer par la nullité de sa production. **Superaam** de *Budget Software* pour Spectrum.



HEBDOGICIEL, LE PIED !
ABONNEZ-VOUS

Bulletin d'abonnement page 34

DEUX FOIS UNE LIGNE ÉGAL ?

Vous vous épuisez reprenez de la soupe, dormez plus, arrêtez de sortir le samedi soir, mais continuez à produire des deulignes de cette qualité ! Nous, à l'HHHebdo, on adore toutesvos productions et on en redemande, alors n hésitez pas écrivez, délirez et deulignez encore !

△

Olivier COURMONTAGNE vous offre un catalogue new look pour toutes vos disquettes (ou celles de vos copains)

Listing Apple

```
10  POKE 44596,48: FOR I = 46010
     TO 46000 STEP  - 1: READ A(
    H): POKE I,A(H) + 128: NEXT
    I: DATA 89,39,65,32,82,73,69
    ,78,45,45,62
15  HOME : HTAB 11: VTAB 12: PRINT
    "VOTRE DISK EST VIDE !!": FOR
    I = 1 TO 1000: NEXT I: HTAB
    31: VTAB 12: PRINT "E":0 =  PEEK
    (49200): SPEED= 100: PRINT "
    CATALOG": PRINT  CHR$ (4);"C
    ATALOG": SPEED= 255
```

△

Laurent GAUTHIER revient dans le circuit grâce à sa petite bidouille des interruptions en couleur.

Listing Commodore 64

```
0 DATA238,32,208,76,49,234 FORA=0T
O5:READQ:POKE49152+A,Q:NEXT:POKE56
334,0
1 POKE788,0 POKE789,192:POKE56334,
1 POKE56325,0 PRINT"SOYONS PATIENT
...":LIST
```

△

Les testeurs fous d Hebdogiciel vous proposent un superbe utilitaire de formatage d'imprimante le mode d emploi inclus dans le deuligne La routine prévue pour 32K est bien entendu relogeable pour les MSX de moindre mémoire vous devez placer le poids faible de l adresse de départ + 12 au 8ème octet (0C) et le poids fort au 11éme octet (F0) Modifiez l instruction de sauvegarde en fonction de votre choix

Listing MSX

```
1 CLEAR40,&HEFFF A$="3186FF36C323368C233
6F9C9F5C5D5E53A15F439FE88288F3E8DCD58883
E8ACD58892115F43601E1B1C1F1C9" FORI=0TO4
3 POKE&HF888+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)
) NEXT DEFUSR=&HF888 L=USR(8) INPUT"Nbre
 de col. ",C POKE&HF815,C
2 'Apres lancement et choix du nbr de co
l., sauvegardez en BINAIRE par BSAVE"FOR
MAT",&HF888,&HF828,&HF888. Chargez avant
 chaque premier formattage par BLOAD"CAS
 ",R et apres "Ok" faites LLIST.
```

△

Christophe MALOSSE marque le retour tant attendu de l'Exel dans cette rubrique Répondez 1 ou 2 à la question, puis tapez CALL HRDFF et CTL0 si vous avez choisi l'option 2

Listing Exel

```
 1 CLS:INPUT A:IF A=1 THEN A=255 ELSE
   IF A=2 THEN A=100 ELSE GOTO 1
 2 CALL POKE(50600,162,5,45,162,A,45,
   10):CALL EXEC(50600)
```

△

Bruno de la BOISSERIE remporte une nouvelle fois deux logiciels grâce à son superbe jeu. Empêchez votre point de sortir de la route (avec les curseurs haut et bas) et vous battrez peut-être le record absolu de la meilleure tenue de route de l'histoire

Listing Canon X07

```
2 A=STICK(0):Y=Y-(A=5)+(A=1)-4*(Y=0):X=X
+1:PSET(W,Y):W=XMOD118:IFW=1THENCLS
3 H=H+1-RND(0)*2-(H<0)+(H>23):PSET(W,H):
PSET(W,H+8):IFY<=HORY>=H+8THENPRINTXELSE
2
```

△

Salutations du vendredi, à la semaine prochaine.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Au coeur des ténèbres les plus profondes dans une forêt lointaine se meut une silhouette sombre Oh, cette silhouette n'est pas grande, pas plus haute que trois pommes. Approchons-nous Frayons-nous un chemin à travers le labyrinthe des branches d'arbres entremêlées Regardons de plus prés C'est le Petit Poucet qui est en train de semer des solutions de jeux pour pouvoir retrouver son chemin Quelle bonne idée. Il ne nous a pas encore vus Avant qu'il ne nous repère, ramassons l'une de ces solutions Qu'est-ce ? Jetons un coup d'oeil

"Solution de Captain Cuckoo's sur Apple trouvee par Philippe Peltier
n, w, w, w, elephant, eat bread, s, e, e, n, e, get money, e, n, buy elixer, w, drink elixer, e, get letter, n, w, w, go taxi, pay money, w, give letter, turn right, go door"

Ah, le Petit Poucet est bien tel que nous nous l'imaginions. Il est temps de révéler notre présence

"- Monsieur Poucet ?
- Oui, bonjour Monsieur ?
- Monsieur Grenouille
- Bonjour, Monsieur Grenouille. Que me vaut l'honneur de votre visite ?
- Oh, rien, je passais, c'est tout. Je me balade avec mes lecteurs, voyez-vous
- Ou sont-ils ?
- Ils nous lisent en ce moment même.
- Ah, c'est donc cela. La presse est un média extraordinaire
- Tout à fait, Monsieur Poucet Votre jugement me semble d'une acuité vraiment remarquable
- Vous me flattez
- Non.
- Ah bon
- Et ou alliez-vous, comme ça ?
- J'allais voir le Petit Chapeplon Rouge
- Tiens, quelle bonne idée Verriez-vous un inconvénient à ce que je me joigne à votre équipée?
- Pas du tout, au contraire, je suis sûr que cela lui fera plaisir "

Suivons-le, puisqu'il nous ouvre la route Notons au passage qu'il continue à semer ses bouts de papier deci-delà Ramassons-en un.

"Voici la solution de Christian Roche pour faire passer The Hobbit sur disque Jasmin (Oric) :
Allumer l'Oric, booter le DOS, charger le moniteur HADES (on peut utiliser un autre moniteur en adaptant les commandes) et faire :

```
400 4FF >B800M
```

Enregistrer The Hobbit en faisant 4 fois R, puis :

```
400 4FF >9200M
B800 B8FF >400M
0500 !JMP $ 2BE0
2BE0 !LDY # 0
2BE2 !LDA $ 9200,Y
2BE5 !STA $ 0400,Y
2BE8 !INY
2BE9 !BNE $ 2BE2
2BEB !LDA # 0
2BED !STA $ 0500
2BF0 !STA $ 0501
2BF3 !LDA # 40
2BF5 !STA $ 0502
2BF8 !SEI
2BF9 !NOP
2BFA !NOP
2BFB !NOP
2BFC !NOP
2BFD !NOP
2BFE !NOP
2BFF !NOP
72FC !JSR $ 7A90
7215 !JSR $ 7A90
3D6D !JSR $ 7AA0
7A90 !PHA
7A91 !LDA # 0
7A93 !STA $ 67 ;pour Atmos
STA $ 24D
7A95 !PLA
7A96 !JMP $ 720A
7AA0 !PHA
7AA1 !LDA # 0
7AA3 !STA $ 67 ;pour Atmos
STA $ 24D
7AA5 !PLA
7AA6 !JMP $ 71DB
```

O (pour quitter le moniteur, ce qui n'est pas marqué dans la notice).

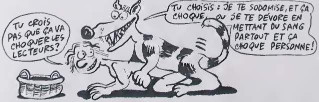
```
!SAVE "HOBBIT.BIN,# 500,# 9300"
```

C'est tout "

Pendant que nous lisions, nous sommes presque arrivés chez le Petit Chapeplon Rouge, nous distinguons en effet la chaumière dans laquelle elle habite Tiens, nous entendons un bruit Que peut-il bien se passer à l'intérieur ?

"- Monsieur Poucet, quelle est la cause de tous ces bruits ?
- Je ne sais pas Approchons-nous d'une fenêtre.
- Bonne idée "

La fenêtre est à hauteur raisonnable pour nous, mais pas pour Monsieur Poucet qui éprouve quelques difficultés à se hisser sur la pointe des pieds. Il y arrive cependant et le spectacle que nous découvrons est pour le moins étonnant Examinons la situation Le Petit Chapeplon Rouge est allongé sur une natte à même le sol et un loup ahane au-dessus. Il est en train de sodomiser notre pauvre Chapeplon et d'après le désordre qui régne dans la pièce et la quantite de sperme qui s'étale sur le sol, ça fait un paquet de temps que ça dure. Dommage, nous ne pourrons pas voir notre amie pour l'instant.


TU CROIS PAS QUE ÇA VA CHOQUER LES LECTEURS?
TU CHOISIS : JE TE SODOMISE, ET ÇA CHOQUE, OU JE TE DÉVORE EN METTANT DU SANG PARTOUT ET ÇA CHOQUE PERSONNE!

"- Monsieur Poucet, pouvons-nous reprendre notre route ?
- Bien entendu Nous devrions peut-être essayer d'aller voir mon amie Blanche-Neige
- Quelle bonne idée "

Nous reprenons le chemin et Monsieur Poucet sème ses petits papiers de plus belle Prenons-en un au hasard

"Lionel Leclercq a trouvé la solution du Crime du Parking sur Apple La voici .
n, n, e, e, e, acheter hache, s, e, s, o, entrer, h, casser porte, entrer, prendre caseette, prendre livre, ouvrir livre, poser livre, sortir, b, b, e, n, n, e, écouter cassette, poser cassette, o, acheter parfum, e, e, e, s, s, s, o, s, entrer, donner parfum, sortir, n, e, n, n, n, n, e, e, e, acheter fleurs, s, s, s, s, s, o, entrer, entrer, offrir fleurs, sortir, b, e, n, n, n, n, e, acheter vin, e, e, s, s, s, s, s, e, s, donner vin, ouvrir poubelle, fouiller vêtements, lire papier, n, o, n, n, n, n, e, e, e, soulever péthunia, prendre clé, s, s, o, ouvrir meuble, lire lettre, n, o, n, acheter jouet, s, e, offrir jouet, s, e, s, s, e, entrer, voir coffre, le code est ED24G COFD, lire lettre, o, n, n, n, e, e, e, acheter fil électrique, s, s, s, s, o, entrer, h, casser porte, entrer, examiner magnéto, réparer, écouter cassette, sortir, b, b, e, n, n, e, s, e, regarder main, monsieur Mantocho je vous arrête Chaque fois que vous croisez un suspect, il vaut mieux lui parler. D'autre part, je cherche les solutions de Escape From Rungistan et Mummys Curse "

Nous pouvons légitimement nous demander ou Monsieur Poucet trouve ces solutions Nous pouvons même légitimement le lui demander directement, car c'est ainsi que nous avons le plus de chances d'obtenir une réponse

"- Monsieur Poucet, comment trouvez-vous toutes ces solutions ?
- Quelles solutions ? Vous parlez de ces petits cailloux que je sème derrière moi ?
- Mais ce ne "

Monsieur Poucet ne semble pas s'être aperçu que ce n'etaient pas des cailloux Il serait peut-être diplomate de ne pas lui faire remarquer tout de suite. De toute façon , nous arrivons en vue de la hutte des sept nains où nous devrions trouver Blanche-Neige Monsieur Poucet jette une dernière solution et nous la récupérons aussitôt après.

"CBRS a trouvé le moyen de mettre directement la deuxième face du Bagne de Népharia. Il suffit avant de charger le programme de faire :
POKE & BF09,9 : POKE & BF01,1 : POKE & BF02,2 : POKE & BF03,3 : POKE & BF04,4 POKE & BF05,5
Puis de faire RUN "". Vous aurez ainsi un couteau, un laser, une clef, un sabropulsar et une boussole "

Nous frappons à la porte et celle-ci s'ouvre presqu aussitôt Une bergère et un ramoneur sont dans un coin de la pièce, nus, visiblement très occupés à disséquer une souris décervelée et à lui mettre un coton imbibé d'alcool sur les pattes pour qu elle saute Autour de la table centrale, Tom et Jarry sont en train de torturer Peter Pan à l'aide de multiples instruments bizarres. Pour l'heure, ils extraient l artère fémorale de la jambe sans anesthésie et Peter Pan hurle à la mort avec le demi-larynx sanguinolent qui lui reste Tout autour, des lambeaux de chair jonchent le sol Blanche-Neige n'est pas là En regardant de plus prés, nous nous apercevons que la souris disséquée n'est autre que Mickey

"- Nous pourrons essayer ailleurs, Monsieur Poucet ?
- Oui, je pense que c'est la meilleure chose à faire."

Nous repartons, tout guillerets Devant nous, Monsieur Poucet jette une fois de plus un papier sur le sol

"Déplombage et vies illimitées sur Manic Miner, version Oric Trouvé par Alexandre Quarenta.
Charger un stoppeur d'auto-run comme ceux qui sont déjà passés dans l'HHHHebdo puis faire en mode direct :

```
FOR I= # A000 TO # A020
POKE I,# EA NEXT
DOKE # A0A4, # F8B2
CALL # A000
```

Le programme va se charger et faire un Ready miraculeux
Faites en mode direct

```
POKE # 6A83, # 4C
DOKE # 6A84, # 600
```

Ce qui sert à virer la protection de la grille couleur. Désormais, il suffit de mettre n'importe quelle couleur et :

```
DOKE # 683, # EAEA
```

Pour les vies illimitées."

Tout en lisant ce papier, nous avons effectué un bon bout de chemin et nous arrivons en vue d'un grand château Après quelques minutes, nous sommes au bord des douves. Dedans, nous distinguons des formes mouvantes

"Monsieur Poucet, comment franchissons-nous cet obstacle ?
- Je n'en ai pas la moindre idée
- Même pas un brouillon de projet d'ombre d'idée ?
- Rien, moins que rien "

La voix de Monsieur Poucet tremble un peu Examinons-le de plus près Il a les yeux cernés, il renifle et il tremble Ce crétin a dû se faire une piqûre en chemin De quoi, je ne saurais le dire Je le pousse dans la flotte Dommage pour lui les formes mouvantes étaient des piranhes affamés qui ne font qu'une bouchée de lui Exit Monsieur Poucet

Nous voilà seuls, chers lecteurs .. On continue ?

RALLYE

EXELVISION-EXL 100

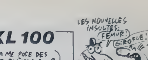
Un rallye casse-cou pour les téméraires de la conduite sur micro.

Serge CARBILLET

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient la présentation et la redéfinition des caractères, nécessaire au second qui contient le programme principal.

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

ÇA VOUS FAIT QUEL EFFET D'ÊTRE UN CASSE-COU?
ÇA ME POSE DES PROBLÈMES POUR NOUER MES LACETS!
POUR LE RESTE, ÇA VA!


LES NOUVELLES INSULTES:
FEMUR!
GIROFLE!

L'HOMME-OBUS!
BOM!
MERDE! RATÉ!

LISTING 1

```
1 '/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\
2 ' ----------------------------------
3 '            R A L L Y E
4 '-----------------------------------
5 '            1ere Partie
6 '      Definition des caracteres
7 '      Regles du jeu
8 '-----------------------------------
9 '           S.  CARBILLET
10 '        Aout-Septembre 1985
11 ' __________________________________
12 '/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\
13 '
14 ' ## CARACTERES ##
15 CALL CHAR(89,"30484020176080804830")
16 CALL CHAR(90,"004200993C3C990042")
17 CALL CHAR(97,"0000000010F3F7060E0")
18 CALL CHAR(98,"00000000FFFF")
19 CALL CHAR(99,"0000000080F0FC0E0607")
20 CALL CHAR(100,"0103737E75040C1F1F7F")
21 CALL CHAR(101,"C080000000000000FFFFFF")
22 CALL CHAR(102,"00000000000000FFFFFF")
23 CALL CHAR(103,"03010000000000FFFFFF")
24 CALL CHAR(104,"80C0CE7E6E2038F8F8FE")
25 CALL CHAR(105,"FCF0F9F8FEFBF9F0FFFF")
26 CALL CHAR(106,"000000000000002626")
27 CALL CHAR(107,"187E7E7E")
28 CALL CHAR(108,"00000000000006454")
29 CALL CHAR(109,"3F8F9F0F0F0F9F8FFFFF")
30 CALL CHAR(110,"7F7F7F7F7F7F7F7F3E3E")
31 CALL CHAR(111,"7F7F7F60E0")
32 CALL CHAR(112,"FFFFFFFF")
33 CALL CHAR(113,"FEFEFE0606")
34 CALL CHAR(114,"FEFEFEFEFEFEFEFE7C7C")
35 CALL CHAR(115,"FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
36 CALL CHAR(116,"4884492522110294642E")
37 CALL CHAR(117,"2252098A4A2445868E4C")
38 CALL CHAR(118,"25562213953F89CB7867")
39 CALL CHAR(119,"92A4E2A336AF4F309EA9")
40 CALL CHAR(120,"5065F05E3EFAF8C3F0C2")
41 CALL CHAR(121,"773F8E5E103E1FFFF3F7")
42 CALL CHAR(122,"3D3A7C70FFFE7CEEE4FE")
43 '  ## PRESENTATION ##
44 CLS "BCB":CALL NRON("G",13,6):CLS "BGB"
45 CALL LINE("B",145,0,64,59):CALL LINE("B",175,0,256,59)
46 CALL COLOR("1bG"):LOCATE (19,19):PRINT "abc"
47 LOCATE (20,18):PRINT "defgh":LOCATE (21,18):PRINT "i   m"
48 LOCATE (22,19):PRINT "opq":CALL COLOR("1Rb")
49 LOCATE (21,19):PRINT "jkl":CALL COLOR("16G")
50 LOCATE (22,18):PRINT "n":LOCATE (22,22):PRINT "r"
51 CALL AFR(2,"**  RALLYE  **")
52 CALL AFR(7,"Voulez-vous les regles (1=OUI/0=NON) ?")
53 A$=KEY$:IF A$="0"THEN 109 ELSE IF A$<>"1"THEN 53
54 CALL SUITE:CALL AFM(5,"VOUS ETES PILOTE DE RALLYE.")
55 CALL AFB(7,"Cette course est une speciale")
56 CALL AFB(8,"de 30 kms sur route frequentee.")
57 CALL AFB(10,"Vous devrez eviter les obstacles")
58 CALL AFB(11,"pour terminer le parcours.")
59 CALL AFM(12,"VITESSE MAXI : 200Km/h"):CALL SUITE:CALL AFM(6,"COMMANDES :")
60 CALL AFB(8,"(-et-) = DIRECTION"):CALL AFB(9,"^ = ACCELERATION")
61 CALL AFB(10,CHR$(14)&" = FREINAGE .  "):CALL SUITE
62 CALL AFM(4,"1er OBSTACLE : VIRAGE"):CALL AFB(5,"Si vous sortez
   de la route,")
63 CALL AFB(10,"c'est l'accident et la fin du jeu.")
64 L1=64:L2=1:L3=256:GOSUB 65:PAUSE 2:L2=-1:GOSUB 65:GOTO 69
65 FOR I=1 TO 72 STEP 3
66 CALL LINE("G",145,0,L1,59):CALL LINE("G",175,0,L3,59)
67 CALL LINE("B",145,0,L1+L2,59):CALL LINE("B",175,0,L3+L2,59)
68 L1=L1+L2:L3=L3+L2:NEXT:RETURN
69 CALL AFM(7,"2eme OBSTACLE : VEHICULES"):CALL AFB(8,"Si vous percutez,")
70 DATA 155,35,163,20,177,20,185,35,0
71 C$="R":GOSUB 106:FOR I=36 TO 42 STEP 2
72 CALL LINE("R",155,I,185,I):NEXT:FOR I=43 TO 46
73 CALL LINE("B",157,I,161,I):CALL LINE("B",179,I,183,I)
74 NEXT:CALL SUITE
75 '  Attention-Changement de No/ligne
76 CALL AFM(4,"3eme OBSTACLE : CHAUSSEE DEFORMEE")
77 CALL AFB(6,"Si vous passez sur cet obstacle"):CALL AFB(7,"a plus
   de 60 K/h,")
78 CALL AFB(8,"c'est la crevaison."):CALL AFB(10,"Vous pourrez repartir,")
79 CALL AFB(11,"mais vous serez penalise.")
80 L1=160:L3=165:FOR I=0 TO 58 STEP 2
81 CALL LINE("Y",L1,I,L3,I):L1=L1-.5:L3=L3+2.5
82 NEXT:CALL SUITE
83 CALL AFM(6,"4eme OBSTACLE :TERRE PLEIN CENTRAL"):GOSUB 87
84 L1,L3=160:FOR I=0 TO 58 STEP 2
85 CALL LINE("R",L1,I,L3,I):L1=L1-.5:L3=L3+.5:NEXT
86 CALL SUITE:GOTO 90
87 CALL AFB(8,"Sur cet obstacle,vous avez")
88 CALL AFB(9,"une petite chance de pouvoir")
89 CALL AFB(10,"repartir sans degats."):RETURN
90 CALL AFM(6,"5eme OBSTACLE : PLAQUE DE VERGLAS"):GOSUB 87
91 L1=152:L3=158:FOR I=20 TO 46 STEP 2
92 CALL LINE("W",L1,I,L3,I):IF I<35 THEN L1=L1-1.5:L3=L3+1.5:GOTO 94
93 L1=L1+.5:L3=L3-.5
94 NEXT:CALL SUITE
95 DATA 152,16,159,16,153,24,0
96 DATA 163,16,167,16,167,24,169,24,163,16,0
97 DATA 156,16,160,16,160,19,156,21,156,24,160,24,0
98 DATA 150,0,184,30,136,30,150,0,0
99 CALL AFM(4,"6eme OBSTACLE : VITESSE LIMITEE")
100 CALL AFB(6,"Si vous passez plus rapidement")
101 CALL AFB(7,"que la vitesse indiquee,")
102 CALL AFB(8,"vous serez penalise")
103 CALL AFB(9,"selon votre vitesse.")
104 C$="B":FOR I=1 TO 4:GOSUB 106:IF I=3 THEN C$="R"
105 NEXT:GOTO 109
106 READ A,B
107 READ C:IF C=0 THEN RETURN
108 READ D:CALL LINE(C$,A,B,C,D):A=C:B=D:GOTO 107
109 CALL SUITE:CALL NROFF
110 CALL AFR(10,"## BONNE CHANCE ##")
111 CALL AFB(19,"CHARGEZ MAINTENANT LA 2EME PARTIE"):PAUSE 3:CLS "BCC"
112 '
113 SUB AFR(X,A$)
114 CALL COLOR("0RH"):LOCATE (X,(41-LEN(A$))/2)
115 PRINT A$:LOCATE (X+1,(41-LEN(A$))/2)
116 PRINT A$:SUBEND
117 SUB AFB(X,A$):CALL COLOR("0bC")
118 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE (X,(40-LEN(A$))/2+I):PRINT SEG$(A$,I,1)
119 CALL SPEECH("L,0D7CFFFE"):NEXT:PAUSE 1:SUBEND
120 SUB AFM(X,A$)
121 CALL COLOR("0MW"):LOCATE (X,2)
122 PRINT " * "&A$&" ":SUBEND
123 SUB SUITE
124 CALL COLOR("1RGF"):LOCATE (21,5)
125 PRINT "FRAPPER SUR":LOCATE (21,25):PRINT "UNE TOUCHE."
126 A$=KEY$:LOCATE (21,5):PRINT RPT$(" ",11):LOCATE (21,25):PRINT RPT$(" ",11)
127 CALL COLOR("0BC"):FOR I=4 TO 12
128 LOCATE (I,1):PRINT RPT$(" ",40):NEXT
129 L1=155:L3=165:FOR I=0 TO 59
130 CALL LINE("G",L1,I,L3,I):L1=L1-1.5:L3=L3+1.5
131 NEXT:SUBEND
132 '
```

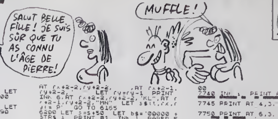
LISTING 2

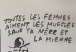
```
1 '        ##    RALLYE    ##
2 ' ---------------------------------
3 '           2eme  PARTIE
4 '-------  programme de jeu  --------
5 '
6 ' concu et realise par S. CARBILLET
7 '        Aout-Septembre 1985
8 '----------------------------------
9 '   Avant de charger ce programme
10 '    Assurez vous d'avoir charge
11 '        la premiere partie
12 '----------------------------------
13 ' ** DESSIN DE L'ECRAN **
14 CALL POKE(50588,165,8,6,10):CALL POKE(49156,198,0)
15 CLS "BCB":CALL HRON("G",9,10)
16 CLS "BGB":RANDOMIZE
17 CALL LINE("B",152,30,84,99)
18 CALL LINE("B",168,30,236,99)
19 FOR I=0 TO 25:CALL LINE("C",0,I,319,I):NEXT
20 L0=30:L4=110:L1=60:L2=10:L3=30:C1$="W":GOSUB 31
21 L0=185:L4=306:L1=255:L2=15:L3=34:C1$="Y":GOSUB 31
22 L0=0:L4=42:L1=0:L2=18:L3=51:GOSUB 31
23 L0=145:L4=230:L1=160:L2=14:L3=21:C1$="b":GOSUB 31
24 L0=30:L4=46:L1,L2,L3=258:FOR J=1 TO 4:FOR I=L0 TO L4 STEP 2
25 CALL LINE("B",L1,I,L3,I):IF I<(L4-L0)/2+L0 THEN L1=L1-1:L3=L3+1
26 NEXT:CALL LINE("B",L2,L4,L2,L4+3)
27 L0=L0+4:L4=L4+8:L1,L2,L3=L1+13:NEXT
28 CALL COLOR("1YC"):LOCATE (8,32):PRINT "2"
29 CALL COLOR("0Rb"):LOCATE (1,1):PRINT RPT$(" ",80)
30 LOCATE (1,10):PRINT "KMs";TAB(18);"VITESSE";TAB(30);"SCORE":GOTO 33
31 FOR I=L0 TO L4 STEP 3:CALL LINE(C1$,L1,L2,I,L3):NEXT:RETURN
32 ' ## INITIALISATION ##
33 SC=0:X1=10:K=0:VIT=20:P=1:PU=1:AC=0:S0=30:X=17
34 CALL COLOR("0Yb"):LOCATE (2,9):PRINT K;TAB(20);VIT;TAB(31);SC
35 ' ## DEBUT JEU ##
36 CALL AFR(4,"ATTENTION AU DEPART :"):CALL VOIT(X,0)
37 FOR I=5 TO 0 STEP -1:FOR J=255 TO 45 STEP -40
38 CALL POKE(258,J,155):PAUSE .1:NEXT
39 PAUSE .3:CALL POKE(259,45)
40 LOCATE (6,19):CALL COLOR("0BC")
41 PRINT I:PAUSE .2:NEXT:CALL EF
42 '
43 P0=INT(220-VIT)/40+1:IF P>3 THEN CALL COLOR("0Yb"):GOTO 49
44 ON X1 GOSUB 81,93,105,105,117,124,142,148,158,170,170,170,170
45 GOSUB 69
46 IF X1<10 THEN GOSUB 170
47 P=P+1:IF PU=0 THEN P=1
48 GOTO 43
49 ON X1 GOSUB 91,103,113,113,120,137,145,152,165,190,190,190,190
50 CALL POKE(259,45):SC=SC+(VIT*.05):IF X1=3 OR X1=4 THEN K=K+.5 ELSE K=K+.3
51 LOCATE (2,9):PRINT USING"##.#",K:IF K>=30 TNEN L0=39:GOTO 270
52 LOCATE (2,30):PRINT USING"####",SC:IF SC<0 THEN SC=0
53 IF AC<>0 THEN PAUSE 1:ON AC GOTO 205,217,240
54 ' ** CHOIX **
55 X3=0:P=1:X1=INTRND(13):X2=INTRND(2):IF X2=2 THEN X2=-1
56 ON X1 GOSUB 58,59,60,61,62,63,64,65,66,67,67,67,67
57 GOTO 44
58 L0=42:L1=3:L2=33:L3=146:L4=47:RETURN
59 L0=41:L2=33:L3=170:L4=49:RETURN
60 L0=-1:L1=84:L3=236:L4=-12:X2=-1:V=0:RETURN
61 L0=1:L1=84:L3=236:L4=12:X2=1:V=0:RETURN
62 L0=35:L1,L3=160:L4=45:X3=RND:RETURN
63 L0=44:L1=142:L3=178:L4=67:X3=INTRND(3)-1:RETURN
64 L0=33:L1=160:L3=165:L4=59:RETURN
65 L0=39:L1=155:L3=160:L4=59:RETURN
66 L0=33:L1=155:L3=165:L4=45:PU=0:X3=RND:RETURN
67 RETURN
68 ' ## KEY ##
69 FOR I=1 TO P0:CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN 79
70 IF A=128 AND VIT<200 THEN VIT=VIT+20:GOTO 78
71 IF A=79 AND VIT<200 AND X<33 THEN X=X+1:VIT=VIT+20:GOTO 78
72 IF A=129 AND X<33 THEN X=X+1:GOTO 78
73 IF A=72 AND VIT>20 AND X<33 THEN X=X+1:VIT=VIT-20:GOTO 78
74 IF A=130 AND VIT>20 THEN VIT=VIT-20:GOTO 78
75 IF A=60 AND VIT>20 AND X>2 THEN X=X-1:VIT=VIT-20:GOTO 78
76 IF A=131 AND X>2 THEN X=X-1:GOTO 78
77 IF A=84 AND VIT<200 AND X>2 THEN X=X-1:VIT=VIT+20
78 CALL COLOR("0Yb"):LOCATE (2,20):PRINT USING"###",VIT
79 N0=255-VIT/2:CALL VOIT(X,N0):NEXT
80 EC=INT((VIT/60)+1)*1.25:RETURN
81 ' ## VEHIC. G. ##
82 IF P=1 THEN 85 ELSE GOSUB 83:GOTO 84
83 FOR I=L2 TO L4:CALL LINE("G",160,I,L3,I):NEXT:RETURN
84 L0=L0+(7*P):L1=L1+2:L2=L0-(3*P):L3=L3-10:L4=L4+(9*P)
85 CALL LINE("R",160,L0,160-L1,L2):CALL LINE("R",160-L1,L2,L3+L1,L2)
86 CALL LINE("R",L3+L1,L2,L3,L0)
```

A SUIVRE...

L'AGE DE PIERRE

SPECTRUM


SALUT BELLE FILLE ! JE SUIS SÛR QUE TU AS CONNU L'ÂGE DE PIERRE!
(MUFFLE!)


TOUTES LES FEMMES AIMENT LES MUFFLES SAUF TA MÈRE ET LA MIENNE

Quel est l'âge de Pierre, en sachant qu'il n'aime pas se faire écrabouiller en cherchant des pierres précieuses.

Stéphane VALLOIS

Mode d'emploi
Une superbe démonstration vous mettra dans le bain

```
1000 REM
1010 REM      L AGE DE PIERRE
1020 REM
1030 REM     SUR SPECTRUM 48 K
1040 REM
1050 REM           PAR
1060 REM
1070 REM    STEPHANE  VALLOIS
1080 REM

1085 BORDER 0  PAPER 0  CLS  PA
INT #1, INK 4,"© 1985 par Stepha
ne Vallois ...   RESTORE 6550  G
O SUB 6530
1090 GO SUB 9000  GO SUB 9600
1100 GO SUB 8500  CLS
1110 INK 6  PRINT "VEUILLEZ PATI
ENTER ..."  RANDOMIZE USR 65506
5000 REM -----------------------
5010 REM *** GESTION DU JEU   ***
5020 REM -----------------------
5030 GO SUB 8000
5040 GO SUB 9000
5050 GO SUB 9500
5060 GO SUB 7000
5070 GO SUB 6000
5080 IF s<s(t) THEN GO TO 5070
5090 LET t=t+1  RANDOMIZE USR 65
480  CLS
5100 IF t=6 THEN GO TO 7700
5110 GO TO 5060
6000 REM -----------------------
6010 REM ***   DEPLACEMENT    ***
6020 REM -----------------------
6025 IF INKEY$=CHR$ 32 THEN GO T
O 6175
6030 IF INKEY$<>c$ THEN GO TO 60
70
6035 IF s$(t,x,y+1)="M" THEN RET
URN
6040 IF s$(t,x,y+1)="M" OR s$(t,
x,y+1)=" " THEN GO TO 6060
6045 IF s$(t,x,y+1)="P" THEN LET
 rx=x  LET ry=y+1  GO SUB 6200
GO TO 6060
6050 IF s$(t,x,y+2)=" " THEN LET
 rx=x  LET ry=y+1  GO SUB 6180
GO TO 6060
6055 RETURN
6060 PRINT AT x*2-2,y*2-2,"  ",A
T x*2-1,y*2-2,"  "  LET y=y+1  P
RINT INK 7,AT x*2-2,y*2-2,"CD",A
T x*2-1,y*2-2,"EF"  LET s$(t,x,y
)=" "  IF s$(t,x-1,y-1)<>"R" THE
N RETURN
6065 LET rx=x-1  LET ry=y-1: GO
TO 6165
6070 IF INKEY$<>d$ THEN GO TO 61
20
6075 IF s$(t,x,y-1)="M" THEN RET
URN
6080 IF s$(t,x,y-1)="M" OR s$(t,
x,y-1)=" " THEN GO TO 6100
6085 IF s$(t,x,y-1)="P" THEN LET
 rx=x  LET ry=y-1  GO SUB 6200
GO TO 6100
6090 IF s$(t,x,y-2)=" " THEN LET
 rx=x  LET ry=y-1  GO SUB 6190
GO TO 6100
6095 RETURN
6100 PRINT AT x*2-2,y*2-2,"  ",A
T x*2-1,y*2-2,"  "  LET y=y-1  P
RINT INK 7,AT x*2-2,y*2-2,"CD",A
T x*2-1,y*2-2,"EF"  LET s$(t,x,y
)=" "  IF s$(t,x-1,y+1)<>"R" THE
N RETURN
6110 LET rx=x-1  LET ry=y+1  GO
TO 6165
6120 IF INKEY$<>e$ THEN GO TO 61
35
6125 IF s$(t,x-1,y)="P" THEN LET
 s$(t,x-1,y)=" "  GO SUB 6200
6126 IF s$(t,x-1,y)<>" " AND s$(
t,x-1,y)<>"M" THEN RETURN
6130 PRINT AT x*2-2,y*2-2,"  ",A
T x*2-1,y*2-2,"  "  LET x=x-1  P
RINT INK 7,AT x*2-2,y*2-2,"CD",A
T x*2-1,y*2-2,"EF"  LET s$(t,x,y
)=" "  RETURN
6135 IF INKEY$<>f$ THEN RETURN
6140 IF s$(t,x+1,y)="P" THEN LET
 s$(t,x+1,y)=" "  GO SUB 6200
6145 IF s$(t,x+1,y)<>"M" AND s$(
t,x+1,y)<>" " THEN RETURN
6150 IF s$(t,x-1,y)="R" THEN PRI
NT AT x*2-2,y*2-2,"  ",AT x*2-1,
y*2-2,"  "  LET x=x+1  PRINT INK
 7,AT x*2-2,y*2-2,"CD",AT x*2-1,
y*2-2,"EF"  LET s$(t,x,y)=" "  L
ET rx=x-2  LET ry=y  GO TO 6165
6155 PRINT AT x*2-2,y*2-2,"  ",A
T x*2-1,y*2-2,"  "  LET x=x+1  P
RINT INK 7,AT x*2-2,y*2-2;"CD",A
T x*2-1,y*2-2,"EF"  LET s$(t,x,y
)=" "  RETURN
6160 LET s$(t,rx,ry)=" "  PRINT
AT rx*2-2,ry*2-2,"  ",AT rx*2-1,
ry*2-2,"  ", INK 6,AT rx*2,ry*2-
2,"KL",AT rx*2+1,ry*2-2,"MN"  LE
T rx=rx+1  LET s$(t,rx,ry)="R":
RETURN
6165 IF s$(t,rx+1,ry)=" " THEN G
O SUB 6160  IF rx<>x OR ry<>y TH
EN GO TO 6165
6170 IF rx<>x OR ry<>y THEN RETU
RN
6175 RANDOMIZE USR 65506  GO TO
7500
6180 LET s$(t,rx,ry)=" "  PRINT
AT rx*2-2,ry*2-2,"  ",AT rx*2-1,
ry*2-2,"  "  LET ry=ry+1  PRINT
INK 6,AT rx*2-2,ry*2-2,"KL",AT r
x*2-1,ry*2-2,"MN"  LET s$(t,rx,r
y)="R": GO TO 6165
6190 LET s$(t,rx,ry)=" "  PRINT
AT rx*2-2,ry*2-2,"  ",AT rx*2-1,
ry*2-2,"  "  LET ry=ry-1  PRINT
INK 6,AT rx*2-2,ry*2-2,"KL",AT r
x*2-1,ry*2-2,"MN"  LET s$(t,rx,r
y)="R"  GO TO 6165
6200 LET s=s+50  LET b$="00000"+
STR$ s  PRINT #1; INK 1; PAPER 5
;AT 1,7;b$(LEN b$-4 TO )  RETURN

6500 REM -----------------------
6510 REM *** PETITE MUSIQUE! ***
6520 REM -----------------------
6530 FOR i=1 TO 40  READ a,b
6540 BEEP a/20,b  NEXT i  RETURN

6550 DATA 4,0,2,0,2,0,4,4,2,2,2,
0,2,2,2,4,4,0
6560 DATA 4,4,2,4,2,4,4,7,2,5,2,
4,2,5,2,7,4,4
6660 DATA 2,0,2,0,4,9,4,9,4,7,4,
4,2,2,2,4,2,2
6670 DATA 2,0,4,-3,2,-5,2,-3,4,0
,4,0,4,0,4,4
6680 DATA 2,2,2,0,2,2,2,4,4,0
7000 REM -----------------------
7010 REM * AFFICHAGE A L'ECRAN *
7020 REM -----------------------
7030 LET x=2  LET y=2  FOR i=1 T
O 11
7040 FOR j=1 TO 16
7050 IF s$(t,i,j)="M" THEN PRINT
 INK 5,AT i*2-2,j*2-2,"AA",AT i*
2-1,j*2-2,"AA"
7060 IF s$(t,i,j)="M" THEN PRINT
 INK 4,AT i*2-2,j*2-2,"BB",AT i*
2-1,j*2-2,"BB"
7070 IF s$(t,i,j)="R" THEN PRINT
 INK 2,AT i*2-2,j*2-2,"GH",AT i*
2-1,j*2-2,"IJ"
7080 IF s$(t,i,j)="R" THEN PRINT
 INK 6,AT i*2-2,j*2-2,"KL",AT i*
2-1,j*2-2,"MN"
7090 NEXT j  NEXT i
7100 LET b$="00000"+STR$ s  PRIN
T INK 7,AT 2,2,"CD",AT 3,2,"EF",
#1; INK 1, PAPER 5, "SCORE ",b$(
LEN b$-4 TO ),,
7110 RETURN
7500 REM -----------------------
7510 REM ** FIN DE LA PARTIE  **
7520 REM -----------------------
7521 GO TO 7630
7525 INK i  PRINT AT 4,5,"
"
7630 FOR i=7 TO 2 STEP -1  GO SU
B 7525  RANDOMIZE USR 65506  NEX
T i  RANDOMIZE USR 65480  RUN 11
00
7700 REM -----------------------
7710 REM ***    IL A GAGNE     ***
7720 REM -----------------------
7730 FOR i=7 TO 2 STEP -1  GO SU
B 7740  RANDOMIZE USR 65506  NEX
T i  RANDOMIZE USR 65480  RUN 11
00
7740 INK i  PRINT AT 5,3,"▬▬▬
▬▬ ▬ ▬▬"
7745 PRINT AT 4,3,"

7750 PRINT AT 6,3,"▬   ▬▬▬ ▬
▬▬ ▬ ▬▬"
7755 PRINT AT 7,3,"▬ ▬ ▬  ▬ ▬
▬ ▬ ▬▬"
7760 PRINT AT 8,3,"▬▬▬ ▬  ▬ ▬▬
▬ ▬ ▬ ▬▬"  RETURN
8000 REM -----------------------
8010 REM ** DESSIN DES SALLES **
8020 REM -----------------------
8030 DIM s$(5,11,16)  RESTORE 80
90
8040 FOR i=1 TO 5
8050 FOR j=1 TO 11
8060 READ s$(i,j)  NEXT j
8070 NEXT i  RETURN   REM ------
8090 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8091 DATA "M MMR   RRMMMMMM"
8092 DATA "MMMMMRP RRMMMMMM"
8093 DATA "MMMMMMMMMMMMRMMMM"
8094 DATA "MRRMMMRP RRMMMMM"
8095 DATA "MPMMMMRR MMMMMMM"
8096 DATA "MMPMMMMMMMMMMMMM"
8097 DATA "MMMMMPPR MRPRRMM"
8098 DATA "MMMRRMMMMPPPPPRM"
8099 DATA "MMMRP M MMMMMMRM"
8100 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8101                   REM ------
8102 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8103 DATA "M R   RRRRRMRRMM"
8104 DATA "MRMMM MPMMMRMMRM"
8105 DATA "MMRMM RRRRPRRMMM"
8106 DATA "MRRRR RRPRMPMMM"
8107 DATA "MMPMM MMMMMMMMM"
8108 DATA "MRRRR MRRRRRMRM"
8109 DATA "MMMRR MPMRMMMMM"
8110 DATA "MMMMRPRRMMMRMMMM"
8111 DATA "MMMMRRRMMMMRRRRM"
8112 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8114                   REM ------
8115 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8116 DATA "M  RRRRRRRMMMMMM"
8117 DATA "MMRMMMPPPRRRRRRM"
8118 DATA "MMPRRMPPPRMMMMMM"
8119 DATA "MMRRMMRRRRRRRRRM"
8120 DATA "MMRMMMMMMRMMMMMM"
8121 DATA "MMMMMRRRPRPRRRRM"
8122 DATA "MMRMRMMMMMMMMMMM"
8123 DATA "MMR RRRRRRRRRRM"
8124 DATA "MRR RMMMMMMMMMMM"
8125 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8126                   REM ------
8127 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8128 DATA "M RMMRRMM  P   M"
8129 DATA "MMPRMPRMM    P M"
8130 DATA "MMMRMMMMM P   PM"
```

suite page 32

Le club des fanas de la micro

MICROMANIA
BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

NOUVEAU! DES DISQUETTES POUR AMSTRAD

ATARI 2600
239 F

- DECATHLON
- PITFALL II
- PRESSURE COOKER
- HERO
- SPACE SHUTTLE
- RIVER RAID
- ENDURO
- PITFALL
- BEAM RIDER

CYRUSS	75 F

COLECOVISION

DECATHLON	275 F
HERO	275 F
PITFALL II	275 F
PITFALL	275 F
RIVER RAID	275 F
BEAM RIDER	275 F
KEYSTONE KAPERS	275 F
TENNIS	329 F
MOONSWEEPER	329 F
WING WAR	399 F

SUPER PROMOTION

POPEYE	99 F
THRESHOLD	99 F
OILS WELL	99 F
EVOLUTION	99 F
BC'S QUEST FOR TIRES	119 F

MATTEL INTELLIVISION

SUPER PROMOTION 119 F

- ICE TRECK
- BEAUTY AND THE BEAST
- SWORD AND SERPENT
- DEMON ATTACK
- DRAGON FIRE
- DRACULA
- NOVA BLAST
- SAFE CRACKER
- WHITE WATER

TRON DEADLY DISC	129 F
MAZE A TRON	129 F
OKEY	129 F
GOLF	129 F
BASKET	129 F
FROG BOG	129 F
TENNIS	149 F
BOXING	149 F
SOCCER (FOOT)	169 F
ARMOR BATTLE	169 F
SEA BATTLE	165 F
SPACE BATTLE	165 F
VECTRON	195 F
MISSION X	195 F
SUB HUNT	195 F
CHESS	225 F

THOMSON
TO7/TO5-70/MO5

ELIMINATOR	110 F
PULSAR II	110 F
YETI	145 F
SUPER TENNIS	195 F
TO7/70-MO5	
ECHECS 1.7	100 F
LE GENERAL	235 F
MINOTAURE	235 F
1815	235 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS	195 F
INVASION	199 F
DIEUX DU STADE	199 F
AIGLE D'OR	160 F
ANDROIDE	179 F
DR	195 F
EMPIRE	199 F
MANDRAGORE	245 F
SCRABBLE	245 F
MO5	
CHUCKY 2	100 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	125 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	100 F
FLIPPER	160 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (enn)	95 F
MILLIONNAIRE (enn)	115 F
CITE MAUDITE (enn)	125 F
MICROSAPIENS (enn)	125 F
FRELON	125 F
STANLEY	125 F
1815	129 F
TRIATHLON (enn)	135 F
COBRA PINBALL	120 F
MACADAM BUMPER (enn)	145 F
DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	145 F
3D FONGUS	145 F
AIGLE D'OR	160 F
RETOUR DU GENIUS	160 F
FLIPPER	160 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	200 F
STAR	125 F
SECRET DU TOMBEAU	145 F

MSX

MANIC MINER	90 F
JET SET WILLY	90 F
SUPER CHESS	99 F
HYPER VIPER	99 F
HUSTLER	75 F
CHUCKY EGG	75 F
GHOSTBUSTER NF	125 F
DECATHLON NF	125 F
MASTER OF THE LAMPS NF	125 F
PATHFINDER NF	125 F
BEAM RIDER NF	125 F
HERO NF	125 F
PITFALL NF	125 F
RIVER RAID NF	125 F
MANDRAGORE NF	245 F
HERCULE NF	140 F

APPLE

MASTER OF THE LAMPS NF	275 F
THE GREAT US ROAD RACE NF	275 F
GHOSTBUSTER NF	275 F
PITFALL II NF	275 F
HERO NF	275 F
DESIGNER PENCIL NF	275 F
TRACER FUNCTION NF	275 F
MIND SHADOW NF	275 F
SPACE SHUTTLE NF	275 F
TRANSAT NF	269 F
SCRABBLE FRANÇAIS	349 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent !
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse *
* Vous bénéficierez aussi des opérations spéciales réservées aux membres!

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent

AMSTRAD
NOUVEAUTES!

BRUCE LEE NF	95 F
FRANK BRUNOS BOXING NF	95 F
FRANKIE GOES TO HOWD	95 F
HYPER SPORTS	95 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
POLE POSITION NF	95 F
RAID ON BUGELING BAY NF	95 F
STREET HAWK	95 F
GREMLINS	109 F
GUTTER (enn)	195 F
LE SURVIVANT (enn)	109 F
MASTER OF THE LAMPS NF	109 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	109 F
MATCH POINT TENNIS NF	119 F
3D FIGHT (Fr)	119 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (Fr)	119 F
CHIPOLOGIE (enn)	119 F
ONE ON ONE	119
REALM OF IMPOSSIBILITY	119 F
THEATRE EUROPE (Fr)	119 F
ARCHON NF	139 F
MANAGER (enn)	139 F
PLANETE BASE (Fr)	139 F
3D MEGACODE (Fr)	199 F

HIT PARADE

BEACH HEAD NF	95 F
DECATHLON NF	95 F
ALIEN 8 NF	99 F
KNIGHT LORE	95 F
FIGHTER PILOT	99 F
SORCERY NF	109 F
JUMP JET	109 F
BATAILLE POUR MIDWAY (Fr)	119 F
MACADAM BUMPER	140 F
RALLYE II	190 F

FLIGHT 737	75 F
FOREST AT WORLD END	75 F
FRUITY FRANKY	75 F
HUNCHBACK	75 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
MESSAGE FROM ANDROM	75 F
3D STAR STRIKE	89 F
FANTASIA DIAMOND	89 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
GHOULS	89 F
JET SET WILLY	89 F
MANIC MINER	89 F
ST SNOOKER	89 F
TECHNICIAN TED	89 F
PYJAMARAMA	95 F
STAR COMMANDO	99 F
GHOSTBUSTER NF	109 F
MISSION DELTA (enn)	109 F
COBRA PINBALL (Fr)	119 F
HARD HAT MACK	139 F
MICROSAPIENS (enn)	119 F
MILLIONNAIRE (enn)	119 F
STRESS	119 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	149 F
MEURTRE A GDE VITESSE	199 F

DISQUETTES

HARRIER ATTACK	135 F
SORCERY	135 F
FIGHTER PILOT	135 F
MUTAN MONTY	135 F
SPLAT	135 F
QUACK A JACK	135 F
HUNTER KILLER	135 F
ELECTRO FREDDY	135 F
ROLAND IN TIME	135 F
MASTER CHESS	135 F
SPANNERMAN	135 F
ROLAND IN CAVE	135 F
PUNCY	135 F

MICROMANIA
BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

COMMODORE 64
NOUVEAUTES!

	C/D
DOUGHBOY NF	95 F
FRANK BRUNO BOXING NF	95 F
GHOSTCHASER	95/145 F
SUPER ZAXXON	95/145 F
WIMRLI NURD	95/145 F
BLUE MAX 2001	95/145 F
QUARE MINUS ONE	95 F
ROCKFORD RIOT	95 F
TALLADEGA	95 F
BLACK WICHE NF	105 F
BALL BLAZER	109 F
BOXING	109 F
RESCUE ON FRACTLUS	109 F
FRANKIE GOES TO HOWD	109 F
SPY VS SPY 2 (BEY)	115 F
HEXUS (BEY)	115 F
OMEGA FORCE (BEY)	115 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (Fr)	119 F
WIZAR DRY	119 F
SKY FOX	119/145 F
KARATEKA	119/145 F
MACADAM BUMPER (Fr)	145 F

HIT PARADE

CAULDRON NF	99 F
BEACH HEAD 2 NF	95/145 F
MIG ALLEY ACE NF	95/145 F
SUMMER GAMES 2 NF	95/145 F
THE DAMBUSTERS NF	95/125 F
SHADOWFIRE	95 F
MATCH POINT TENNIS NF	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	95/145 F
PIT STOP 2 NF	95/145 F
THE WAY of expl fist NF	109/145 F
TOUR OF FRANCE (Fr)	109 F
A VIEW TO A KILL NF	119 F

	C/D
AIRWOLF	75 F
FRAK	79 F
PSY WARRIOR	79 F
HYPERSPORTS NF	95 F
BEACH HEAD NF	95/125 F
BLUE MAX NF	95 F
BOULDER DASH	95 F
BOUNTY BOB STRIKES	95/145 F
BRIAN JACK	95 F
BRUCE LEE NF	95/145 F
BUCK ROGERS NF	95 F
CONGO BONGO NF	95 F
DIG DUG	95 F
DRELBS NF	95 F
DROP ZONE NF	95/145 F
FORT APOCALYPSE	95/145 F
GROGS REVENGE NF	95/145 F
INDIANA JONES NF	95 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MR DO	95/145 F
NATO COMMANDER NF	95 F
NEW YORK CITY	95 F
PAC MAN	95 F
POLE POSITION NF	95/145 F
RAID ON BUGELING BAY NF	95 F
RAID OVER MOSCOW NF	99/179 F
SENTINEL	95 F
SPITFIRE ACE	95 F
SPY HUNTER NF	95/125 F
PSY VS SPY	95/125 F
STARION	95 F
STELLAR 7	95 F
STRIP POKER	95 F
SUPER HUEY	95/145 F
TAPPER NF	95/145 F
UP N DOWN NF	95 F
ZAXXON NF	95 F
ENTOMBED NF	105 F
FIGHTER PILOT	109 F
STAFF OF KARNATH	105 F
BC QUEST	109 F
DECATHLON NF	109 F
DESIGNER PENCIL	109 F
EVERYONE IS A WALLY	109 F
GHOSTBUSTER NF	109 F
GREAT US ROAD RACE NF	109 F
GREMLINS	109 F
HERO NF	109 F
JUMP JET	109 F
MASTER OF THE LAMPS NF	109 F
MUSIC STUDIO NF	109 F
MY CHESS II	199 F
PITFALL NF	109 F
ROCK N BOLT NF	109 F
SPACE SHUTTLE NF	109 F
SPITFIRE 40	109 F
SUMMER GAMES NF	109 F
4TH DIMENSION NF	109 F
HARD HAT MACK NF	119 F
LODE RUNNER NF	119 F
ONE AND ONE NF	119 F
SPELUNKER NF	119 F
SUPER PHENIX (Fr)	119 F
BATAILLE MIDWAY (Fr)	119 F
THEATRE EUROPE (Fr)	119 F
BATTLE FOR NORMANDY + COMBAT LEADER NF	145 F
F 15 STRIKE EAGLE	145/145 F
SOLO FLIGHT NF	145/145 F
VEGA (Fr)	145 F
INFERNAL RUNNER (Fr)	175 F
INT SOCCER	175 F
EUREKA FRANÇAIS (Fr)	249 F
CONAN	ND/145 F
ULTIMA III	ND /199 F

SPECTRUM
NOUVEAUTES!

SQUASH	99 F
ROCKY	99 F
SPY VS SPY	95 F
HYPERSPORTS	99 F
BOUNTY BOB	95 F
THE WAY OF EXPL FIST	99 F
FRANKY GOES TO HOWD	109 F
ENIGMA FORCE	115 F
ORDEROSS SHADOW	115 F
BATAILLE D'ANGLETERRE (Fr)	119 F
THEATRE EUROPE (Fr)	119 F
ARCHON NF	135 F

HIT PARADE

BUCK ROGERS NF	85 F
FRANCK BRUNO BOXING NF	85 F
THE DAMBUSTERS NF	85 F
POLE POSITION NF	89 F
MATCH POINT (TENNIS) NF	85 F
SPY HUNTER NF	95 F
MATCH DAY (FOOT) NF	89 F
CAULDRON NF	95 F
SHADOWFIRE NF	95 F
NIGHT SHADE (ULTIMATE)	109 F
A VIEW TO A KILL NF	125 F
MACADAM BUMPER (enn)	140 F

BRISTLES	49 F
MOON ALERT	49 F
3D STAR STRIKE	75 F
AIRWOLF	75 F
DECATHLON	75 F
PYJAMARAMA	85 F
TECHNICIAN TED	75 F
BEACH HEAD NF	85 F
BLUE MAX NF	85 F
BRUCE LEE NF	85 F
DUKE OF HAZARD	85 F
GO TO HELL NF	85 F
RAID OVER MOSCOW NF	85 F
SABRE WOLF	85 F
TAPPER NF	85 F
ZAXXON NF	85 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	85 F
ENDURO NF	89 F
FIGHTER PILOT	89 F
GHOSTBUSTER NF	89 F
HERO NF	89 F
PITFALL II NF	89 F
PSYTRON	89 F
ROCK N BOLT	89 F
ST SNOOKER	89 F
STARION	99 F
ALIEN 8 NF	99 F
DOOMDARK REVENGE	99 F
GIFT TO THE GODS	99 F
GYRON	99 F
KNIGHT LORE	99 F
THE UNDERWURLDE	99 F
GREMLINS	109 F
LODE RUNNER NF	109 F
ONE ON ONE NF	115 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	115 F
BATAILLE MIDWAY (Fr)	119 F
MILLIONNAIRE (enn)	125 F
MICROSAPIENS (enn)	125 F
VOX (enn)	160 F
EUREKA (Fr)	299 F

ATARI
600/800/XL
NOUVEAUTES!

	C/D
DIGDUG	99 F
SUPER ZAXXON	99/149 F
BLUE MAX 2001	99/149 F
WHIRLINURD	99/149 F
SPY HUNTER	99/149 F
UP'N DOWN	99/149 F
TAPPER	99/149 F
SUMMER GAMES	ND/149 F
AIRWOLF	105 F
HARD HAT MACK	119 F
WIZAR DAY	119 F
BOULDER DASH	119 F
RESCUE ON FRACTALUS	129/175 F
GREAT US ROAD RACE	129/175 F
BALL BLAZER	129/175 F
HACKER	129/175 F
ARCHON	139 F
ULTIMA 3	ND/199 F

HIT PARADE

	C/D
BOUNTY BOB STRIKES B	99/149 F
MIG ALLEY ACE	99/149 F
DROP ZONE NF	99/149 F
POLE POSITION NF	99/149 F
ENCOUNTER NF	99/129 F
ONE ON ONE NF	119 F
BRUCE LEE NF	145/149 F
F15 STRIKE EAGLE	145/149 F

	C/D
BLUE MAX	99 F
MELTDOWN	99 F
MR DO	99 F
PAC MAN	99 F
GHOSTCHASER	99/149 F
STRIP POKER	99/149 F
OFELRS	99/149 F
FORT APOCALYPSE NF	99/149 F
NATO COMMANDER NF	99/149 F
SPITFIRE ACE	99/129 F
COMPUTER WAR	119 F
LODE RUNNER	119 F
RAID ON BUGELING BAY	119 F
SUBMARINE COMMANDER	119 F
TANK COMMANDER	119 F
DECATHLON NF	125 F
PITFALL II NF	125 F
RIVER RAID NF	125 F
SPACE SHUTTLE NF	125 F
SOLO FLIGHT NF	145/149 F
ZAXXON NF	145 F
DESIGNER PENCIL NF	199/199 F
BEACH HEAD NF	ND/149 F
GHOSTBUSTER NF	ND/199 F
CONAN NF	ND/195 F
Q-BERT (Cartouche)	75 F

(*) Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais. NF à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible

1 AN DE GARANTIE TOTALE
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM
ADRESSE
TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE/CARTE CREDIT AGRICOLE
Date d'expiration __/__ Signature

Règlement: je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ un mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception en ajoutant 14 F pour frais de remboursement
Précisez votre ordinateur de jeux ☐ ATARI 600 ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ TO7/70 ☐ MO5 ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ ATARI 2600 ☐ COLECO ☐ MATTEL

MUSIQUE

EDITO

A New York, chaque année, le gratin du chaud-bise se reunit en symposium En cette année 85, la mascarade s est avérée particulièrement seneuse, vue que les Band-Aid, Farm-Aid et autres SIDA (en anglais AIDS) -Aid, representent un paquet de pognon. On s est aussi beaucoup agite autour des thèmes de l'Afnque du Sud, du racisme et de la censure, bonne conscience de blanc oblige Haureusement, un des seuls noirs participant aux debats a mis les pieds dans le plat "Arrétez vos conneries ! La censure existe depuis toujours ici pour nous, musiciens noirs Il y a les charts pop et country, et puis il y a les charts de musique noire Les radios et les télés aiment beaucoup le Rythm' n Blues, mais ils ne veulent pas de noirs. Au debut, MTV disait que le R8 B n'était pas dans son créneau Selon eux, on ne pouvait pas passer Earth Wind and Fire entre Scorpions et Deff Leppard J'ai bien ngolé et je leur ai demandé comment ils justifiaient la programmation de Hall£Oats
Oats, Madonna, Wham ! ou Phil Collins qui emploient la section de cuivres de E W F". Ca ne vous rappelle pas la vieille histoire de la paille et de la poutre ?

MICRO... SILLONS

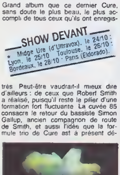
THE CURE

The Head on the Door (Polydor)

Grand album que ce dernier Cure, sans doute le plus beau, le plus accompli de tous ceux qu'ils ont enregistrés Peut-être vaudrait-il mieux dire d'ailleurs : de ceux que Robert Smith a réalisé, puisqu'il reste le pilier d'une formation fort fluctuante La cuvée 85 consacre le retour du bassiste Simon Gallup, ancien compagnon de route de Smith, et aussi l'idée que la formule trio de Cure est à présent dépassée L équilibre entre les cinq membres de la formation actuelle possède quelque chose de presque parfait. Si le climat essentiel de la musique de Cure est toujours présent, le groupe a su éviter le piége de la déliquescence désertique qui menaçait Pornography en se découvrant une superbe palette rythmique où prédominent les tempos relativement enlevés C'est ce qui fait de cet album un disque de danse à la fois excellent et intalligent dans lequel l'ennui ne peut trouver la moindre faille.

SHOW DEVANT

* Midge Ure (d'Ultravox), le 24/10 : Lyon, le 25/10 Toulouse, le 26/10 : Bordeaux, le 28/10 · Paris (Eldorado).



SHOW DEVANT

* Suzanne Vega, le 22/10 · Paris (Rex Club)

SUZANNE VEGA

Attention ! D'abord ne confondons pas Il ne s'agit ni de la doublure d'Alan Vega, ni de sa petite soeur Suzanne Vega est une fille de New York, une de ces gosses qui a dû apprendre la guitare sur les premieres chansons de Dylan
Seulement Suzanne, elle aussi, avait des choses à raconter, des ambiances surtout, des trucs qui se passent dans la tete quand on essaie de vivre avec les autres Et comme Suzanne a en plus un trés joli filet de voix pour chanter ses énigmes poétiques, Lenny Kaye (ancien guitariste de Patti Smith) lui a produit ce disque Ca a un peu la couleur folk d'un Joni Mitchell, mais ce n'est pas baba. On pense parfois aux intonations de Rickie Lee Joes, mais ce n'est ni Jazzy, ni maniéré Elle a beaucoup de personnalité la petite Suzanne, beaucoup de style Elle pourrait bien devenir quelqu'un de trés aimé, avec cette simplicité légerement torturée des écorchés sensibles.

SHOW DEVANT

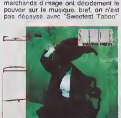
* H F Thiéfaine, le 18/10 : Nantes, le 19/10 · Mayenne, le 20/10 : Parthenay.

SUZANNE VEGA

SADE

The Sweetest Taboo 45t (Epic)

Retenue et sophistication restent l'apanage de Sade, la belle métis. Qu'on ait voulu lui faire incarner le retour du jazz dans la pop, c'est un truc qui m'a vraiment sidéré, tout au long de son irrésistible ascension avec "Smooth Operator". Il ne fait aucun doute que Sade a la classe, mais il ne fait pas de doute non plus qu'elle "donne" dans la chanson tout court (vous avez déjà trouvé des disques de Miles Davis au supermarché du coin ? Moi non, mais celui de Sade, si) Les marchands d image ont décidément le pouvoir sur la musique. bref, on n'est pas dépaysé avec "Sweetest Taboo" qui glisse comme un cocktail sur une robe de soie. Pourtant, que se passera-t-il quand on aura assez de ces langueurs tiédes ?



Midge Ure

BLABLA...

MIDGE URE

Ceux qui connaissent Ultravox ne peuvent ignorer Midge Ure. Il est non seulement la voix (si reconnaissable) du groupe, mais aussi, outre son guitariste, un peu son esprit farceur : un type fourmillant d'idées. Auteur d'un premier simple solo en 1982, puis d'un autre enregistré avec Mick Karn (ex-Japan), Midge Ure a profité de l'année sabbatique que s'est offerte Ultravox en 85 pour réaliser son projet d'album puis de tournée solo qui lui tenait à coeur depuis
"Ultravox est parfait en tant que groupe, mais j'avais seulement envie de me faire un peu plaisir. Je voulais aussi que mon disque ne soit pas uniquement un album de chansons J'aime les instrumentaux et j'ai profité de l'occasion pour en enregistrer quelques-uns."
Depuis le rockabilly jusqu'au néo-romantisme, la trajectoire de Midge Ure à travers la musique n'a en fait rien d évident
"J'ai commencé à jouer au début des années 70 dans un groupe pour tenny-bopers, les Slick Ensuite, je me suis joint aux Rich Kids. Le leader Glen Matlock, était pour une musique à l'état brut, sans fioritures. Au bout de deux ans avec eux, j'ai acheté mon premier synthé, mais lui ne voulait pas en entendre parler. Aprés la dissolution du groupe, nous avons formé Visage avec une partie des musiciens.

SHOW DEVANT

* Jeanne MAS, les 18, 19 et 20/10 : Paris (Olympia), le 22/10 Longlumeau, le 23/10 Bourg en Bresse, le 24/10 : Genève, le 25/10 · Voiron

Et c'est comme ça que j'ai rencontré Billy Currie, puis que je me suis joint à Ultravox Le mouvement de la musique synthétique à démarré juste aprés en Angleterre. Sous l'impulsion de Steve Strange, la mode s'en est emparé. Très vite, c'est devenu énorme, trop vite peut-être".

SHOW DEVANT

* SAXON hardos de choc, le 11/10 : Paris (Zénith)

Dès lors, Midge Ure ne se contente pas d'être un simple musicien Avec les membres du groupe ils seront parmi les premiers à concevoir leur propre image, en réalisant eux-mémes leurs vidéo-clips Passionnés de nouvelles technologies, ils seront aussi parmi les premiers groupes "populaires" à intégrer du matériel de pointe, généralement réservé au studio, à leur équipement de scène (batteries électroniques, effets de toutes sortes ..) Midge Ure est ainsi le premier musicien anglais à avoir reçu le synthétiseur américain Kurtzweil, actuellement le plus performant sur le marché.
"C'est un synthétiseur entiérement digital, à touches douces, qui peut mémoriser jusqu'à 20 secondes, alors que le Fairlight ne mémorise que 2 secondes Il possède cent mémoires sur petites disquettes et dispose d'une interface midi. On peut démultiplier les programmes sur le méme clavier : par exemple avoir une flûte sur une octave, un piano sur deux octaves, un violoncelle sur une autre et ainsi de suite. Avec le séquenceur, on peut faire un orchestre entier C'est une machine fantastique, un jouet merveilleux. Ce qui est trés intéressant avec le Kurtzweil, c'est qu'on n'a pas besoin de changer les disquettes Il suffit de programmer le son désiré et il est là instantanément, contrairement au Fairlight où il faut d'abord commander la page avant de programmer le son que l'on veut En fait, le Kurzweil rend pratiquement inutile le Fairlight ou le Synclavier. Qui voudra payer 360 000 F un Fairlight ou un Synclavier, alors qu'on peut trouver un meilleur synthé pour moins de 120 000 F ?"
Seulement le mieux dans tout ça, c'est que notre homme sait se servir de ses instruments aussi bien que de sa propre voix. Pour sa première tournée sous son nom, Midge Ure, sera accompagné par Mick Ronson (guitare), Kenny Hislop (batterie), Danny Mitchell (claviers et guitare), Craig Amstrong (claviers) et Kevin Powell (basse) Ca peut valoir le coup

SHOW DEVANT

* Linton Kwesi Johnson et Alafia, le 18/10 . Paris (Zénith)

SHOW DEVANT

* Tears For Fears, le 25/10 : Strasbourg

DAMNED

Ca va faire bientôt 10 ans que les Damned se sont dégagé une place dans la grouillance punk à coups de crucifix Je crois bien d'ailleurs que chez les pionniers du pogo, on n'a jamais tant glavioté qu'à leurs concerts C'est peut-être ça qui leur a conservé leur belle énergie Un gig des Damned, c'est vraiment pas triste . On aurait pu croire que le départ de Captain "Say What !" Sensible allait affaiblir l'impact de la troupe de choc. C'était sans compter sur l'ex-croque-mort Dave Vanian, chanteur-leader, qui continue de manager son gang de brise-tout avec autant d'énergie qu'il maniait pelle et pioche, à l'époque ou il creusait des tombes Epaulé par son fidéle Scabies-le-Rat, qui prend sa batterie pour une enclume, Vanian a su reformer un combo massacreur et il s'est méme laissé aller à signer les Damned chez MCA, une major compagnie, aprés avoir erré de petit label en petit label d'un disque à l'autre. C'est sans doute ce qui leur a permis de venir présenter leur nouvel album, Phantasmagoria, par une série de concerts sur le continent alors qu'ils avaient pris l'habitude de se contenter d'écumer les landes de Grande Bretagne Leur passage à l'Eldorado de Paris fut bien loin d'une déception Le nouveau Damned a prouvé à tous qu'il savait encore déchaîner un public en lui dégourdissant les oreilles à force de décibels Comme le clame leur mot d'ordre, on n'échappe pas aux Damned

BEN

SHOW DEVANT

* Dogs, le 18/10 : Angoulème, le 19/10 · Tours, le 22/10 · Clermont Ferrand, le 23/10 Besançon, le 24/10 . Lausanne, les Strasbourg, le 25/10 · 26 et 27/10 · Nice

INFO TOUT POIL

* Les Clash, ou plutôt ce qu il en reste, ont annulé au dernier moment leur tournée attendue et prévue pour cette fin octobre Un nouveau 45 Tours vient quand méme de sortir, sous le titre "This is England", précédant l'album Riffs simplissimes ras des pâquerettes, slogans sociaux, on dirait que Strummer est bien décidé à régresser (A suivre ..)

* Encore Top Secret, mais imminent, dit-on, le nouveau ZZ Top Bavez pas comme ça, les gars !

* Sous ses airs de Bambi, Michael Jackson a les dents longues. Il s est offert les droits d'édition de l'oeuvre des Beatles pour la modique somme de 40 millions de dollars Ni Richard Branson (patron de Virgin) ni Mc Cartney n'ont osé surenchérir Tous les Beatles chantés par Micheueul, ça vous dit quelque chose ?

* La fabuleuse vidéo du concert de Prince diffusée il y a quelques mois à la télé, est à présent disponible en cassette On est autorisé à craquer

Téloche

POLAR RURAL

J'irai revoir ma Normandie, c'est le pays qui m'a donné le jour. Que ce soit en 64, ou en 74, l'arrivée des G.I's, on s'en souvient encore en Normandie. On en vit même du souvenir. Les morts, ça rapporte et les normands, ils crachent pas sur les sous (la lune d'OMAHA). Lynchage, viol, chantage, la libération s'est accompagnée de bavures franchement ignobles (la théorie du 1%). Ceux qui en sont nés reviennent régler les comptes. J'irai revoir ....

La verte et calme Normandie, vous pouvez en faire votre deuil. Oubliez le bocage, voici la brousse caldoche, le far-west americain. Le maire se balade à cheval, les justiciers se déplacent en jeeps, les flics circulent en Dodge de l'US Army. Et bonjour l'ambiance, vaut mieux tomber entre les mains des apaches que dans les fourches des paysans normands. Sauvages les bouseux !

Peut-être que le calva était trafiqué ou le crachin chagrin, en tous cas la Normandie est restée en travers de la gorge de certains scénaristes. Un peu ça va, mais faudrait voir á pas forcer la (Calva)dose. D'ici à ce que les paysans du Calvados montent à Paris prendre la tèloche en otage, y a pas loin. BOMBYX

Lundi 21 Octobre

20h30	C +	: ***LA HYENE INTREPIDE*** *avec J. Chan*
20h35	FR 3	: ***VINCENT, FRANCOIS, PAUL ET LES AUTRES*** *(amitie virile)*
20h35	A2	: ***L'AUBERGE DE LA JAMAIQUE*** *(fin)*
20h35	TF 1	: ***LE CADEAU*** *(voir 83)*
22h10	A2	: ***MOEURS EN DIRECT :*** *(voir CURIO)*
22h20	TF 1	: ***ETOILES ET TOILES***
23h00	FR 3	: ***BOITE AUX LETTRES :*** *San Antonio*

Mardi 22 Octobre

20h30	C +	: ***PAPY FAIT DE LA RESISTANCE***
20h35	FR 3	: ***VOLUPTE (1960)*** *avec Gina Lollobrigida*
20h35	TF 1	: ***LE COMMISSAIRE MOULIN :*** *(redif)*
20h35	A2	: ***L'AMI DE VINCENT*** *de P. Granier Deferre avec P. Noiret et Jean Rochefort.*
22h05	TF 1	: ***VERITE INTERDITES :*** *St Aubain*
22h25	C +	: ***LE GARDE DU CORPS***

Mercredi 23 Octobre

20h30	TF 1	: ***LE REGARD DANS LE MIROIR*** *n° 3*
20h35	FR 3	: ***LES RACONTEURS D'HISTOIRES-2***
20h35	A2	: ***EVASION*** *(américan connection)*
21h00	C +	: ***DE PLEIN FOUET (1980)*** *de B. Hutton avec Frank Sinatra et Faye Dunaway*
21h40	TF 1	: ***LES OSCARS DE LA MODE***
21h35	FR 3	: ***THALASSA :*** *Yachting-Dollar*
22h45	A2	: ***LES JOURS DE NOTRE VIE :*** *Vaincre la douleur*
22h50	FR 3	: ***NEO-POLAR :*** *La théorie du 1% (voir article)*

Jeudi 24 Octobre

20h30	C +	: ***LE CERCLE NOIR (1973)*** *de M. Winner avec Charles Bronson*
20h35	FR 3	: ***LA DAME DE COEUR*** *(voir CURIO)*
20h35	TF 1	: ***COLUMBO***
20h35	A2	: ***UN GENIE, DEUX ASSOCIES ET UNE CLOCHE*** *(à voir au 2ème)*
22h00	TF 1	: ***INFOVISION***
22h15	C +	: ***CARNAGE:*** *laissez couler*
22h40	A2	: ***PLANETE FOOT***

Vendredi 25 Octobre

20h35	A2	: ***JEU, SET ET MATCH*** *n° 2*
20h35	FR 3	: ***LE PARIA*** *n° 3*
20h35	TF 1	: ***LA NUIT DES 7 D'OR*** *télé show*
21h00	C +	: ***LA DAME DE SHANGAI*** *(voir article)*
21h35	A2	: ***APOSTROPHES*** *Sartre et Céline*
21h35	FR 3	: ***LES MEDICALES :*** *La surdité*
21h50	TF 1	: ***DENISE GLASER*** *ou le temps retrouvé*
22h35	C +	: ***CLASS 1984*** *(démodé)*
22h55	FR3	: ***MACH 3***
23h00	A2	: ***LOLA*** *(voir CURIO)*

Samedi 26 Octobre

20h35	TF 1	: ***LA LUNE NOIRE D'OMAHA*** *(voir article)*
20h35	A2	: ***DEMAIN C'EST DIMANCHE***
20h35	FR 3	: ***DISNEY CHANNEL***
22h10	TF 1	: ***DROIT DE REPONSE***
22h15	A2	: ***LES ENFANTS DU ROCK***
22h15	FR 3	: ***DYNASTIE***
00h00	C +	: ***CHROMOSOME III***

Dimanche 27 Octobre

20h35	A2	: ***MUSIQUES AU COEUR*** *R. Crespin*
20h35	TF 1	: ***LA MENACE*** *avec Y. Montand*
20h35	FR 3	: ***LE MONDE D'UNE VOIX*** *(doculturel)*
21h00	C +	: ***VIVA LA VIE*** *(sentiments à la louche)*
22h30	A2	: ***DANSEUR ETOILE*** *n° 2*
22h30	FR 3	: ***LE PASSAGE DU CANYON*** *(1946) bon western de J. Tourneur*

FAREWELL(ES)

La Dame de Shangaï

Film d'Orson Welles (1947) avec Orson Welles, Rita Heyworth, Everett Sloane, Ted de Corsia et Wong Show Chong.

Une femme demande une cigarette à un matelot, l'allume et monte dans sa caléche. Agressée, elle est secourue par ce matelot Michaël O'Hara qui la reconduit chez elle. Elle, son mari Bannister, avocat et infirme, et Grisby un détective hystérique, partent en croisière à Acapulco. Ancien combattant de la guerre d'Espagne dérivant de port en port, O'Hara accepte de les accompagner. Sur le bateau, Grisby propose 5 000 $ á O'Hara pour organiser sa disparition. Sur ce, Grisby est assassiné. *'Fallait pas toucher au Grisby'*, gueule Bannister au banni qui se terre en mer.

Cela semble une excuse à l'indigence de la critique mais il faut bien l'admettre, il est des oeuvres qui échappent à toute description. Adapté d'un polar minable auquel Welles reconnaît n'avoir rien compris, vision d'un monde en route vers l'apocalypse nucléaire, le film exprime un désespoir lancinant. Héros désabusé, Welles règle ses comptes avec l'Amérique triomphante, détruisant à plaisir ses mythes. Rita Heyworth,

sa femme, meilleure actrice que jamais, est massacrée : la pulpeuse rousse (voir GILDA) devient une blonde glacée aux cheveux ras, une anonyme veule et lâche. Une orgie visuelle qui s'achève dans un fracas d'images.

NOTA: attendu que le dénommé Welles eût l'indécence de mourir sans prévenir personne; attendu que les chaines se délectent des cadavres, Antenne 2 a diffusé ce film vendredi dernier. En conséquence de quoi, Canal + renonce à le programmer le 25, tout en le maintenant les autres semaines.

PUR SANG DE LABOUR

La théorie du 1 %

Telefilm de Gerard Marx avec F. Siener, S. Bakaba, P. Du Janerand et B. Farcy.

En 1974, une ombre terrorise un village normand. Tantôt déguisé en soldat allemand, tantôt fringué à l'image de la mort (capedediou), il assassine ses victimes, des hommes de 60 ans, de manière rituelle mais diverse : la fourche, la mitraillette, la pendaison, le reste n'est pas racontable. Crime de sadique ou vengeance posthume ? L'attitude de certains villageois qui n'en mènent pas large, laisse pensif le commissaire Padovani. En vacances dans la région, il se charge de l'affaire. Flanqué de Gaëtan son adjoint et de "Hautes Etudes", jeune commissaire stagiaire, il s'efforcera de percer le mystére. Pour le moment il se contente de compter les cadavres.

Attention les yeux, l'anti-France *s'avance*. Si vous croyez que la ville est synonyme de violence, attendez de connaître la cambrousse. Elle baigne dans l'horreur. Violence physique, pourriture morale, humour acide contre l'amour du cidre, personne n'est épargné. Notables ou simples péquenots de la France profonde, ils sont pas beaux à voir. Lâches, veules, racistes, violeurs, assassins delateurs, calomniateurs, la vieille génération est immonde. Et la nouvelle vaut pas plus cher. Et les gendarmes du coin, c'est kif-kif mais en uniforme.

Court (55 minutes), bien rythmé, un scénario oui de-

Photo FR 3.

cape et des dialogues caustiques, plus des acteurs qui s'amusent. Et de la violence, froide, bien dégueu. Pour une fois, le carré blanc est plutôt justifié.

Diffusion le 23 à 22h50 sur FR3.

UNE CROIX SUR LE PASSÉ

La lune d'Omaha

Téléfilm de J. Merboeuf avec Jean-Pierre Cassel, Dominique Labourier, Mort Schuman, Jacques Canselier et Olivia Brunaux.

Georges Hutchins (J-P Cassel) est mort. De trouille en 1944. Vingt après, il rêve de sa mort chaque nuit. Recueilli par un agriculteur normand, il lui a acheté une nouvelle identité, se faisant passer pour son fils : Georges Delouis. Il paie le silence du vieux tous les mois. Il en a marre de sa lâcheté passée et présente. Il veut se racheter. Etre un homme, courageux, viril, poilu, un mec quoi. Les normands, ils aiment la plaisanterie, mais faut pas exagérer. Lorsqu'un gars de la ville que vous ne connaissez ni des lèvres, ni des dents, débarque chez vous, vous donne du frangin par ci, de la belle-soeur par là et EXIGE sa part d'héritage alors que le pepé, il est pas encore froid, vous perdez votre sens de l'humour ainsi que votre légendaire habitude de la tergiversation. La réponse fuse plus vite que la mer au Mt St Michel : t'auras pas les louis des Delouis.

La tombe d'Hutchins, comme celle de ses copains, est dans le cimetiére militaire américain, entretenu et gardé par le sergent-chef Reilly (M. Shuman). Alcolo nostalgique, gras du bide et mou de la tronche, il a marié la Claudine (O. Brunaux super, on en reparlera), une fille du pays, une délurée qui

Photo TF1 C. Fister

cherche l'aventure, la vie et qui trouve Georges. Qui retrouve Reilly, son chef de guerre. Sans compter Jeanne (D. Labourier très bien comme á l'habitude), la femme de Georges prête à tout pour le garder son mec. Plus le marché de l'engrais détenu par le vieux Delouis, un pactole convoité.

D'où une intrigue complexe, un style débraillé, un téléfilm qui s'embourbe. Les personnages sont incohérents pour ne pas dire inconsistants, des caricatures vues par le mauvais côté des jumelles, un pari acceptable lorsque le rythme est haletant, le récit sans faille. Ici pas d'histoire consistante, des destins qui s'entrecroisent, des intérêts qui s'entrechoquent, une approche ambitieuse qui ne supporte pas la médiocrité. Résultat, un marabout (de) ficelle un ensemble de scènes spectaculaires qui deviennent gratuites, ridicules : la fille nue sur la plage, le désacralisation des morts (et encore on a coupé une scène de coït sous un cercueil), le stock-car Madmax du pauvre, la course à travers le cimetière (croix de bois, croix de fer, si on te touche tu vas en enfer), j'en passe et des pires.

curiosités :

LA DAME DE COEUR

Téléfilm (redif de 82) de J. Segols avec Pascale Rocard, Richard Barry, Claudine Coster, Bernard Haller et Christophe Lambert. Texte de Daniel Boulanger.

Marthe remplace au pied levé sa tante Zoé, une cartomancienne qui a oublié de se tirer les cartes. Marthe vit des amours heurtés avec Marcel, chômeur patenté, c'est à dire pas tenté par un travail stable. Dans la roulotte voyante de la

Photo FR 3

voyante qui les roule, défile une clientèle hétéroclite qui demande du rève en technicolor. Marthe leur rend le sourire en leur piquant leurs sous.

Sympa, frais, poétique et bourré de jeunes inconnus qui ne le sont plus. Du bizarre, de l'incongru dans un bain de tendresse ou la jouvence de la belle souris.

Diffusion le 24 à 20h35 sur FR 3.

MOEURS EN DIRECT

Le petit plus qui fait les grands champions, c'est le psychisme. Il faut y croire. Et la confiance en soi obéit à des mécanismes qui relèvent du domaine de l'irrationnel. Mysticisme, psychothérapie, superstition et fétichisme régnent sur les stades. Gri-gri, gourou gaga, et peur du loup-garou tiennent une place considérable dans la vie des sportifs. Adeptes du vaudou ou du veau d'or, du boeuf haché ou du macrobiotisme, ils affrontent le dieu Hasard à armes égales. Sans compter les fous de Dieu : C. Lewis, F. Spencer..

Diffusion le 21 à 22h10 sur A2.

LOLA

Film (comédie musicale) de Jacques Demy (1961), musique de Michel Legrand avec Anouk Aimée, Marc Michel, Jacques Harden, Corinne Marchand et Margo Lion.

Dans la ville de Nantes arrive un grand cow-boy au volant d'une cadillac. Parti depuis sept ans en abandonnant son amie Lola enceinte, Michel revient la chercher. Lola est devenue chanteuse de cabaret à l'Eldorado. Dans une rue, Lola heurte Roland qui reconnaît en elle une amie d'enfance. Roland, jeune homme à la dérive, s'accroche à Lola qui reste accroc à Michel qu'elle aime toujours.

Ode à la ville, à la femme, à la sensualité, ce petit bijou ne s'adresse pas aux amateurs de Rambo. Vu. Petite broderie autour du désir, oeuvre pudique et tendre, le premier film du couple Demy-Legrand est aussi le plus réussi. Plaisir des yeux, plaisir du coeur, hommage réussi au Maître : Max Ophuls.

Diffusion le 25 à 23h00.

Photo A2.

CINOCHE !

édito

Venez voir, venez voir, y'a un nouveau !
Ouah craignos le mec, il a touché à notre page cinoche sacrée le traître, je propose que nous appelions au boycott de son truc bizarre
Eh t'as vu ? Y's'croit au bahut, y met des notes aux films et la honte c'est qu'y met presque toujours les mêmes !
Ouais remarque, c'est peut-être pasqu'y avait pas de navet complet ou de pelloche geniale cette semaine
Moi j le connais le nouveau et j'peux même vous dire que c'est pas evident son business
Ah ouais ? Et pourquoi ?
Ben comment tu veux qu'il ait la frite pour causer de films a peine mieux que le moyenne quand y'a sa bande qui se decompose Signoret, Hudson, Yul et Orson Welles, pour lui LE plus grand, qui qui lui a appris le cinoche au cine-club du lycee D'ailleurs t'as qu'à voir sa signature et tu pigeras la révérence qu'il lui tire

Jacq L.KANE

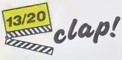
LE MARIAGE DU SIÈCLE

De Philippe GALLAND

(Le quart d'heure américain)

avec ANEMONE (the princess Charlotte), Thierry LHERMITTE (the playboy Paul), Jean-Claude BRIALY (Keffenberg, le chargé du protocole à la cour, leche-cul de première), Michel AUMONT (le Roi du Lichtenburg, père de Charlotte, bien nul !), Dominique LAVANANT (Adrienne, l'attachée de presse new-luk, génialissime !!!), Martin LAMOTTE (le Grand Duc Guilleume de Spatz-Hohenburg, le promis de la princesse), Riton LIEBMAN (Pat, un paparazzi vereux et toujours la quand il faut pas).

Tout simplement scandaleux : moi fidèle lecteur de Point de Vue/Images du Monde, fan attendri de nos chères têtes couronnées, leurs coucheries à droite et a gauche, leurs doigts dans la portière de la Rolls, leurs premières dents, leurs dernieres dents, c'est ma vie. merci Léon Zitrone, ma gratitude éternelle ! Et voilà qu'une bande de jeunes gens bien de chez nous (oh je sais ils avaient déjà critiqué le Père Noël, le mariage, l'Alsace et la Lorraine, toutes ces choses auxquelles je tiens tant. .), des qu'on croirait bien éduqués quand ils passent chez Tchernia dans le poste, et qui se permettent de salir le souvenir impérissable de ma SISSI, de caricaturer mes chéries Caroline, Stéphanie, Ladidi et mes petits loups Charles, Philippe et tous leurs amis ! Si au moins ils avaient pu interdire ce torchon aux plus de 60 ans, mettre le carré bleu .



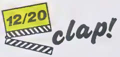
NON, rien, des lâches, des fumiers, tiens des jaloux, voilà ce que c'est ces godelureaux, des ENVIEUX !!!
Alors ça serait l'histoire de Charlotte, princesse à la classe totalement inexistante (génant dans son emploi), coiffée comme un dessous de bras, habillée comme un sac à dos, toujours la première à déclencher les catastrophes elle ne rêve que d'une seule chose apprendre à faire le ménage, la vaisselle, le café, toutes ces connenes qui emmerdent tant celles qui veulent devenir princesses (si, si). Charlotte est promise, pour raison d'Etat, à Guillaume, connard complet, qui ne pige, mais absolument rien aux aspirations du futur boudin Et puis là, un soir de Bal Mondain (donc de calamités en perspective) y'a les yeux hyper-bleus de Paul (bouffon fauché à la solde de gros bourgeois décadents) qui vont croiser ceux de Charlotte, y va choper la première danse avec elle (bonjour la broche du corsage coincée dans la chemise de Paul, indécollables les apprentis tourtereaux !) et la terminer sur la banquette de sa DS (futur tas de ferraille !) Le gros probleme c'est qu'il ne sait s'il a couché avec la princesse pour le fric, pour le plaisir ou pour l'AMUUURR ? ! C'est là que tout démarre, elle va perdre sa broche, elle va vouloir la récupérer, il va vouloir l'épouser, elle voudra aussi mais elle pourra pas . bref la merde pendant une heure jusqu'au happy-end !
Or donc ça serait gentil, propret, cucu, mignon, un peu drôle, chou, très drôle quand y'a Lavanant, sympa, mièvre, tendre, un peu drôle, un peu chiant, trop gentil et SURTOUT trop peu délirant, j'attendais que ça soit plus dégueu, plus cochon, dialogues COLUCHE mais ils t'ont fait ça Grand Public (cause que ça coûte très cher, alors faut taper la masse !), résultat des courses tu restes sur ta faim quand c'est fini.. et j'aime pas avoir la dalle quand c'est pas l'heure de manger !

RAMBO

de George P. COSMATOS

avec Sylvester STALLONE (qui l'eut cru ?), Richerd CRENNA (Colonel Trautman), Charles NAPIER (Marshall Murdock), Julie NICKSON (Co Bao)

C'est moite, ça pue la sueur, c'est la jungle viet et CA M'ANGOISSE un maximum, je termine de defoncer l'accoudoir de mon fauteuil, je me ronge mon dernier quart de bout d'ongle. et LUI, debout sur son tas de cailloux, qui bronche pas, cool, l'acier dans sa tête comme dans ses pectoraux (je sais pas, mais j'ai l'impression que ça pourrait péter d'un instant a l'autre tellement c'est gonflé... Sylvester, tu es la reine des fantasmes). MOI je serais lui je filerais vite fait me cacher pasque y'a un costumé-yeux-bridés qu'arrive et, même sans dire bonjour l'immonde, y canarde le pôv petit RAMBO : il y balance au moins 2000 cacahuètes a 30 metres et figure-toi qu'y en a pas une qui va toucher au but.. INCROYABLE MAIS .. VRAI !! Alors le RAMBO, toujours placide (du museau !) bande son arc new-wave,



met une éternité à viser le viet susnommé et 5 secondes (c'est au ralenti, tas d'ignares) pour le déchiqueter (because c'est des flèches explosives). Tout de suite après y'a un hélico des Marines qui déboule et qui veut aussi faire la peau à mon HEROS, et que RAMBO y plonge dans l'eau pure et légère et que ils lui balancent encore plus de pruneaux (je te dis même pas qu'ils le touchent pas) et que c'est RAMBO qui va gagner.
STOP ! Je vais quand même pas vous gâcher tout votre petit plaisir et tout vous dévoiler · ce qu'il vous faut piger c'est que RAMBO ça a la couleur de la vraie guerre, c'est comme la vraie boucherie, mais c'est pas la vraie, cause que pour les besoins du futur RAMBO III le héros y peut pas mourir ! Ouf, vous voilà rassurés, Stallone est toujours pas mort, et pourtant ils

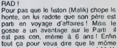
lui en font des misères, les blancs U S comme les jaunes viets, TOUS !! D'abord il est enferme dans un camp de travaux forcés pour avoir bêtement usé de son ignoble force sur des gens sans défense (c'est pas gentil ça !), il commence à en avoir sa claque (encore qu'il faudrait être balaise pour interprèter les sentiments de RAMBO . à part faire la gueule, je me rappelle pas quelle emotion INTENSE il aurait voulu nous transmettre) et c'est là que son ancien chef (Trautman) lui propose un deal bestial . la liberté contre la mission du siècle, à savoir rechercher les GI's qui seraient **encore** en captivité au Vietnam (y paraît que ça serait réellement vrai c'l'histoire-là !), les photographier et ramener ces preuves précieuses au QG. Evidemment le RAMBO va pas pouvoir s'empêcher de vouloir delivrer ses compatriotes et va être poursuivi par les Viets, par les Russes et (tenez-vous bien) par ses supérieurs eux-mêmes . ah le piège infâme ! Je vous passe les détails : tortures (aïe), explosions (boum), combats (aarghh), jungle vaguement hostile (chzzfgzz), tout ça pour lui arracher vite fait le petit tricot noir qu'il portait en arrivant (on voit mieux les muscles !) et nous rappeler que décidément les vrais héros ricains n'ont peur de rien !
On révise ensemble . le héros invulnérable doit traverser d'innombrables épreuves initiatiques (bonjour les travaux d'Hercule !) pour faire triompher le bien et la bravoure (coucou la morale cucu !), et ça s'appelle une allégone (allez gorille ! pour Stallone) Seulement moi, dans le genre grand malin qui saute sur tout ce qui est piégé et qui en fait toujours trop, je préfère Indiana Jones (et Spielberg) parce qu'il a de l'HUMOUR, on a peur mais on sait que c'est pas vrai Chez RAMBO pas de clin d'oeil au spectateur, on fonce, droit, pourvu que ça charcute et que ça fasse mal un peu primaire, NON ?? Mais enfin ça plaît beaucoup au père REAGAN, à toute la populace U.S (ça leur permet de relever la tête quand on parle du bourbier du Vietnam) et ça vous plaira sûrement · en tout cas je veux bien bouffer mon stylo si RAMBO ne fait pas les entrées de l'année en France (comme ailleurs, quoiqu'aux States la bataille fasse encore rage avec LE FLIC DE BEVERLY HILLS)
Et puis quoi, j'ai beau avoir l'air de cracher dans la soupe de même Stallone, il n'empêche que ça m'a fait comme pour Alex (le héros d'Orange Mécanique) . RAMBO est un tel ramassis d'images sado-masos que tu ne peux ABSOLUMENT plus ôter tes yeux de l'écran, bouclé sur ton fauteuil, condamné à rester jusqu'au bout, haletant, épuisé mais content !

PAPA EST EN VOYAGE D'AFFAIRES

d'Emir KUSTURICA

avec Miki MANOJOLOVIC (Mesa, le papa), Moreno DE BARTOLLI (le petit Malik)

Une petite babiole yougoslave qui, avec le bol insensé qui aurait été de trouver un distributeur, aurait peut-être eut droit à quelques lignes timides dans nos AMUSE-GUEULES on aurait dit oui, un film bien sympa, au charme slave (si quelqu'un peut m'expliquer ce que ça veut dire ce que j'écris ?), un rien trop sage, trop politique ou pas assez, trop familial ou pas assez.
ASSEZ ! Bande d'abrutis, vous savez quand même que cette chose-là a eu la Palme d'Or au dernier Festival de Cannes . le jury ayant décidé, une fois de plus, de snober les critiques (les trois quarts n'avaient pas vu le film !) pour faire intello-chic-et-branché, donc que je suis OBLIGE d'en faire un papier, de vous faire croire que j'ai toujours cru en lui (rappellez-moi son nom), que le cinoche yougoslave révèle bien d'autres petites merveilles, et gnagna, gna, gna !
Hélas, je découvre, pire ça me coupe mon stylo c'est un film-savon, ça le glisse tout le temps des mains, ça sert à pas grand'chose et pourtant, t'es obligé de t'en servir pour te lever ! Sortie du bain je plonge . vite fait, bien fait !



Un beau jour, dans la lointaine Yougoslavie, le Papa (Mesa -quoi ça sert ?-) va être saqué par son beauf (Zijo) et jeté dans un camp de rééducation pour n'avoir pas éclaté de rire devant une caricature de Marx et Staline, le pauvre ne savait pas que les yougos n'étaient plus copains avec les russes depuis quelques semaines. la politique, là-bas, c'est comme les fringues chez nous . FAUT SUIVRE LA MODE, sauf que chez nous , si tu te plantes, t'es le dernier des ringards (déjà grave !) alors qu'à l'Est ça fait 10 années de traveux forcés, KAMARAD !
Pour pas que le fiston (Malik) chope la honte, on lui radote que son père est parti en voyage d'affaires ! Mais le gosse a un avantage sur le Parti il est pas con, même à 6 ans ! Enfin tout ça pour vous dire que le môme est très chouette (super, quand Malik et sa mère vont au camp rendre visite au père et que le gamin essaie de piger les regards de ses parents l'un pour l'autre, snif !) et que, total, Mesa sera libéré et pardonnera à Zijo, c'est vous dire s'il est nouille
Bref, y'a comme qui dirait des moments snif, des moments gnierk, gniark (rire gras), des moments "me mie allons voir si la rose. ", des moments Cajoline, mais y a-t-il un film autour des moments ??

AMUSE-GUEULES

Pour eux il n'y aura pas de note vu qu'il serait vraiment dommage de saquer des films qui ne sortent que dans quelques minuscules salles (surtout à Paris), mais vous taraudez pas, si c'est très bien on leur fera de la place quand même

UNE FEMME EN AFRIQUE

de Raymond DEPARDON, avec Françoise PRENANT

Encore le miracle des films fauchés Depardon, pour sa première "vraie" histoire (c'est le roi des reportages · *Reporters, Faits Divers*) avait besoin d'un mec et d'une nana pour galérer avec lui 7 mois en Afrique; économies oblige, le mec a été remplacé .. par la caméra.
Ca serait donc l'aventure d'un journaliste qui sentirait monter (? !) en lui une sourde (ça rend sourd ?) obsession pour une nana-squatter qui lui collerait après de Djibouti à Alexandrie Mais, comme le mec c'est la caméra (vous suivez toujours ?), ça ne donne même pas un porno soft isn't it a pity ? !

QUEEN KELLY

(1928) de Eric Von Stroheim avec Gloria Swanson (Kitty) et Walter Byron (Prince Wolfram)

Chers fans de cinoche (noir et blanc s'entend) ouvrez grand vos pavillons vous avez enfin la sublime autorisation de voir en entier l'un des plus grands scandales de l'histoire du cinéma . LE film que se repassait inlassablement Gloria Swanson, star oubliée et parano, dans le **Boulevard du Crépuscule** en 1950 . LE film qui a brisé la carrière de Von Stroheim, dangeureux illuminé (on dit aujourd'hui "génial") qui engloutissait jusqu'au dernier centime des maisons de production qui le faisaient bosser.
-"Alors, le scandale il est où ?" hurlent les hyènes assoiffées de stupre et d'horreur Calmons-nous et reprenez la date de sortie du film. . 1928, vous saisirez alors qu'une histoire qui parlait des petites culottes des jeunes filles du couvent, d'un prince qui aimait ça, le satyre et qui va fuir le mariage du siècle (coucou, le revoilou) pour aller s'en remettre une couche, qu'une histoire comme ça ça pouvait avoir du mal à passer en **1928** A vous de décider, en 1985 et en 96 minutes, si votre grand mère pourrait vous accompagner sans en faire une jaunisse (à son âge, ça serait pas prudent !).

LE DERNIER JOUR D'UN CONDAMNE

de Jean-Michel MONGREDIEN, avec François-Xavier VASSARD

L'histoire c'est le titre, le titre est pas marrant, le film non plus, quelque chose comme "un message d'espoir pour excuser la folie des hommes" Usant, tuant (noir, l'humour !), hurlant (assez ! faites-le taire.. oui chef, plus qu'une journée à attendre) Un bon conseil . n'y allez qu'après une overdose de gaz hilarants (de la Baltique), histoire de s'en remettre Deux intérêts cependant : les profs en mal de sujet de cours pourront y emmener leurs kids déchaînés (c'est tiré de Victor H) et les normands pourront tirer une belle fierté de ce tas de bonnes intentions . ça a été fait chez eux !

B.D!

ebdito

Salut les gidbsd! Ca va ? Moi aussi

Qu avons-nous, cette semaine ? D abord, avons-nous quoi que ce soit qui justifie un édito dans lequel on se contente de résumer les points forts des articles ci-dessous ? Y a-t il des points forts, justement ?

Oui, un Le Franquin La sortie d un nouveau Gaston est en soi un evénement à côté duquel la sortie d un nouveau Talon fait figure de la sortie d'un nouveau Loustal (si, c est français !) Manque de bol ou coup de chance, à vous de voir ce sont les premieres apparitions de notre heros national (quoique belge Aviez-vous remarque que quand quelque chose est bien *et* belge, il devient français ?) parues il y a fort longtemps dans Spirou

Pour le reste, c'est le grand ménage Un paquet d albums pas tres bons que je laissais moisir dans un coin se retrouve ici j'ai hesité une ou deux semaines, j'en parle ou j'en parle pas ? Finalement, j en parle, autant vous prevenir quand il ne faut pas acheter Je suis bien bon avec vous

J'en profite pour vous signaler une pub pour des couches-culottes (le nouveau quelque chose, je ne me rappelle plus de la marque) ils se sont aperçus que quand on retournait bébe la pisse qui était retenue par les anti-fuites des cuisses giclait par la ceinture Alors ils ont mis des anti-fuites à la ceinture Subtil, non ? C'est l'escalade

Milou

LE NOUVEAU GASTAL

Un Gastal, des Gaston Je suis drôle, aujourd'hui. J'aime mes vannes.

J'ai l'impression (je ne suis pas sûr) que ce n'est pas Franquin qui a dessine la couverture de cet album Ni le dos de couverture, ni la deuxieme de couverture Si j'ai juste, c est de la délation, si c'est faux, c'est de la diffamation et Franquin s'est pas foule. Bref.

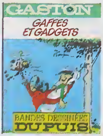
C'est un recueil des toutes premières bandes parues dans Spirou dès 1957, il y a près de trente ans Ca, c'est du succès ! Trente ans sans debander, les albums de Gaston se vendent toujours comme des petits pains.

Ca a même été le premier "teasing" des temps modernes. Un teasing, c'est "demain j'enlève le haut, après-demain le bas, vendredi le milieu et samedi on verra", une sorte de pub à suivre Là, Gaston est apparu au milieu du journal, sans rien dire, juste un petit crobard Les semaines suivantes, toujours un petit crobard, pas plus. Puis Fantasio a pris la parole pour demander qui était ce type et ce qu'il foutait là : c'était parti. Peu après, les fameuses histoires en une demi-page ont fait leur apparition et le Gaston que nous connaissons est né

Histoire d'étaler ma culture à la con, je signale que le Journal de Mickey a tenté de pomper l'idee avec Popop, un cousin de Donald, qui était annoncé semaine aprés semaine (Popop arrive, attention). Peine perdue, Popop a rapidement disparu du journal Tout le monde n'est pas Franquin, même pas Walt Disney.

L'album porte le numéro 0, à cause qu'il n'y en avait pas, d'abord, et puis à cause qu il est vrai que chronologiquement, celui-ci se place avant les autres.

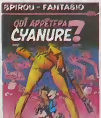
C'est un Gaston, aussi bien que les autres



GAFFES ET GADGETS de FRANOUIN chez DUPUIS, 33 francs pas belges.

LE NOUVEAU SPIROU

Voilà le nouveau Spirou Il est nouveau, car il vient de sortir. Il est dessiné et écrit par Tome et Janry, comme quelques autres Ah non, Franquin ne dessine plus ça depuis longtemps. Celui-ci est nouveau. C'est le dernier paru, et il parle de Spirou, de Fantasio, du maire de Champignac, tout ça. Comme dans les autres Spirou, quoi. Il y a Spip, le petit écureuil, aussi. En fait, l'album a beau être nouveau, l'histoire a été dessinée en 83, mais bon, il vient de sortir quand même, ne soyons pas plus éditeur que les éditeurs



Résumé de l'histoire Spirou et Fantasio vivent des aventures extraordinaires sous l'oeil médusé du lecteur qui n'en peut mais de toutes ces débauches graphiques et de toutes ces astuces scénaristiques.

Appréciation technique : c'est pompé sur Spirou

Interprétation dans la lignée du Spirou's Studio.

Commentaires : ça ressemble beaucoup à du Spirou.

Si vous avez manqué le début Spirou et Fantasio... (je n'en dis pas plus pour ne pas déflorer le sujet)

C'était la critique d'un album de Spirou

QUI ARRETERA CYANURE ? de TOME et JANRY chez DUPUIS, 33 aventures de Spirou déjà parues.

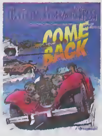
BD Parade!

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MOREND	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
TSCHAW	EDIKA	16
DOCTEUR VENTOUSE	BRETECHER	16
GAFFES ET GADGETS	FRANQUIN	16
GLAMOUR BOOK	LIBERATORE	16
LES DEUX DU BALCON	MASSE	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CIEL D'ENFER	ROBBINS	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
A STORY OF WAR	SEVERIN	15
LA COULEUR DU VENT	COSSU/FERRANDINO	15
CARAGAL	PAAPE	15
TONTON MARCEL	FRANC	15
HANS	ROSINSKY	15
LE TROU BLANC	SERON	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
REGLEMENT DE CONTES	TAFFIN	15
LE NOYE A DEUX TETES	TARDI	15
LES DEMONS DU MISSOURI	CHARLIER/WILSON	15
LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE	VERN/CHRISTIN	15
LOVE TO TEN	CRUMB	15
L'OMBRE QUI TUE	DODIER/MAKYO	15
ORN LE MAITRE LOUP	COTHIAS/TAFFIN	15
NATHALIE	DE BOER	15
JE VEUX RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTHEISS	14
SANG D'ARMENIE	CLAVE/VIDAL	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
LES DESSOUS DE LA VILLE	MASSE	14
PALMER LE PRINCE DE LA BD	PETILLON	14
MARVIN	ARMSTRONG	14
LE JEUNE ALBERT	CHALAND	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
FONDU ENCHAINE	DELINX/GODARD	13

BAGNOLES

Si Alain Chevalier se prénommait Michel, ça donnerait Michel Chevalier (ne rigolez pas, c'est pas encore un jeu de mots) Et si en plus il changeait de nom et s'appelait Vaillant, ça donnerait Michel Vaillant

Je voudrais vous y voir, en critiques de BD. Oh, c'est un super boulot, y a qu'à lire de la bande dessinée toute la journée et en parler. Tiens, macache. J'ai des allergies à tout ce qui concerne de près ou de loin les bagnoles et le sport en général Et là, je suis *obligé* de lire cette histoire de 48 pages qui ne parle *que* de bagnoles de sport ! Et en plus je dois être objectif, parce que la déontologie, gnia gnia gnia Merde Je me torche avec la déontologie, et cet album est *nul*, et tout ce qui concerne les bagnoles ou le sport est nul, et ceux qui en font sont nuls, et j'emmerde tout le monde, et laissez-moi crever seul, seul comme un chien, loin des bagnoles à la con et des sports de toute nature.

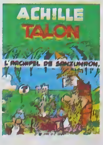


Oh, quel bel album de voitures et de sport (je justifie mon salaire).

COME BACK de DENAYER et DUCHATEAU chez LOMBARD, 33,50 bagnoles par case (je dis bien par case, pas par page. Vous comprenez mes angoisses ?)

SALUT LA PROMO!
VOIR PAGE 22

HOP



J'adore Talon, j'ai même la totalité de ses albums au chevet de mon lit douillet et je ne saurais m'endormir sans avoir lu au moins une des interminables bulles d'Achille Les albums regroupent les pages que Greg a publié dans Pilote devraient faire partie des matières obligatoires dés l'enseignement primaire : lecture, écriture et Talon Par contre, les histoires complétes destinées uniquement à forcer l'admiration des relevés de compte en banque de Greg ont toujours été un peu faiblardes par rapport au genie du reste de son oeuvre. Sanzunron est l'exception qui confirme la règle, cet album qui met en scéne un Achille avare de ses longs monologues habituels et un Lefuneste insipide et incolore, ce voyage dans une île imaginaire ne reprend pas les scénarios bâclés et les faiblesses narratives de ce type d'aventures : elle les empire ! Comment un étron aussi navrant peut-il comporter la signature du maître ? Comment a-t-il pu se commettre à mettre en scéne d'aussi navrantes situations ? Honte sur lui ! Et, en plus, le thème de la chose tournant autour de la banque, on ne peut tourner la dernière page de la chose sans avoir la fâcheuse impression que les banques ont commandité : les banquiers y ont un trop beau rôle et on y explique un peu trop comment fonctionnent ces banques sans qui nous ne serions que ce que nous sommes des lecteurs ravis de Greg

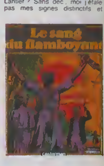
L'ARCHIPEL DE SANZUNRON de GREG chez DARGAUD, 35 chèques sans provision

COUPLET

Le Sang Du Flamboyant traite des minorités et des persécutions qu'ont subies les noirs esclaves Il est tiré du film du même nom

J'en profite pour caser mon couplet sur les minorites Ouvrez bien vos oreilles, les mecs Milou se politise

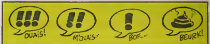
Les minorites me cassent les burnes, figurez-vous Et encore je suis poli, j'aurais pu dire les couilles Je fais moi-même partie d'une bonne douzaine de minorités diverses, a un titre ou a un autre et je n'en revendique aucune. Je suis juif protestant négre pedé communiste et je ne porte en badge ni la croix de David, ni la croix huguenote, ni le poing des Black Power, ni un sticker "je n'ai pas encore le Sida" ni un auto-collant "je suis plus con que muniste, pourquoi pas vous" Les minorites m emmerdent et je m'en désolidarise massivement Au lieu de se reclamer de tel ou tel groupuscule, ces cons feraient mieux d'oublier eux-mêmes leurs differences, comme ça on les oubliera nous aussi. Comment voulez-vous ne pas traiter de pedé un type qui l'est ostensiblement, de juif quelqu'un qui porte une croix de David de 20 centimétres, de drogué quelqu'un qui s'est dessiné une seringue sur le blouson et de vieux con quelqu'un qui n'arrête pas de parler de Jack Lantier ? Sans déc, moi j étale pas mes signes distinctifs et



personne ne vient me faire chier avec Tranquille Alors, les autres minoritaires, oubliez un peu que vous l'étes et vous ne le serez plus Amen

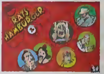
Le Sang Du Flamboyant est un album à chier, car prenant la défense d'une minorité

LE SANG DU FLAMBOYANT d'AUCLAIR et MIGEAT chez CASTERMAN, 64 membres de la congrégation.


OUAIS!
M'OUAIS..
BOF...
BEURK!

AU VOLEUR
(deuxième partie)

Ce mini-album de Willem est la suite ("du précédent" est sous-entendu, il est peu probable que ce soit la suite de la suite). L'un comme l'autre ont 24 pages demi-format mais celui-ci vaut un peu plus cher que l'autre : 28 balles. Total de l'histoire : 52 balles. Pour ce prix-là, vous pouvez avoir tous les exemplaires de BD (le journal) dans lequel est parue initialement cette histoire, et en plus vous avez le reste du canard. Vous avez le choix entre payer 52 balles pour une histoire et payer les mêmes 52 balles pour 123234 histoires

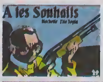


Faites comme vous voulez.

RATS HAMBURGER 2 de WILLEM chez FUTUROPOLIS, 28 fois trop cher.

MAIS ARRETEZ-LES !

Tito Topin est l'auteur de nombreux polars. Il a aussi dessiné "La langouste ne passera pas" et "Voyage au centre de la C. lture" sur des scénarios de Jean Yanne qui lui a fait un roman nommé "L'Apocalypse est pour demain", qui est carrément génial Rochette, lui, a dessiné les aventures d'Edmond le cochon et vient de sortir un album nommé "Claudius Vigne touche le fond". Autant de raisons de ne pas lire cet album. Remarquez, c'est dommage : l'histoire est trés bonne Allez, achetez le canard dans lequel elle est parue en 2 planches, ça vous coûtera 10 balles et vous gagnerez 22 balles.

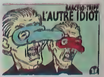


A TES SOUHAITS de ROCHETTE et TOPIN chez FUTUROPOLIS, 32 signatures sur la pétition demandant à Futuro d'arrêter ses conneries.

BOYCOTT

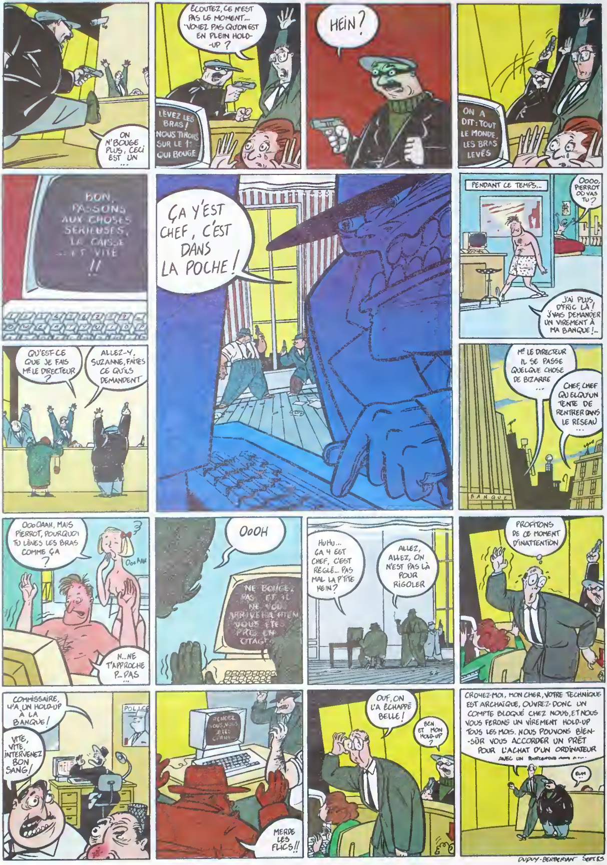
Quoi qu'il y ait dans cet album, c'est du vol manifeste, donc vous ne devez pas l'acheter, donc il est inutile que vous sachiez ce qu'il contient De toutes façons, vous ne ratez rien, c'est nul

L'AUTRE IDIOT de BARCELO et TRIPP chez FUTUROPOLIS, 32 augmentations successives pour des albums qui ne font jamais que 20 pages.



HOLD-UP EN RÈGLE

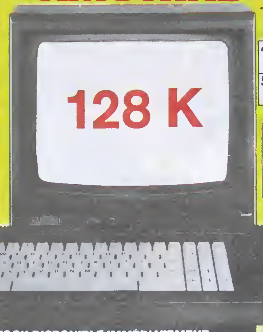
DUPUY-BERBERIAN


ON N'BOUGE PLUS, CECI EST UN ...
ECOUTEZ, CE N'EST PAS LE MOMENT... 'VOYEZ PAS QU'ON EST EN PLEIN HOLD-UP ?
LEVEZ LES BRAS ! NOUS TIRONS SUR LE 1er QUI BOUGE
HEIN ?
ON A DIT : TOUT LE MONDE LES BRAS LEVÉS
BON, PASSONS AUX CHOSES SÉRIEUSES, LA CAISSE ... ET VITE !!
ÇA Y'EST CHEF, C'EST DANS LA POCHE !
PENDANT CE TEMPS...
OOOO, PIERROT OÙ VAS TU ?
J'AI PLUS D'FRIC LÀ ! J'VAIS DEMANDER UN VIREMENT À MA BANQUE !..
QU'EST-CE QUE JE FAIS Mr LE DIRECTEUR ?
ALLEZ-Y, SUZANNE, FAITES CE QU'ILS DEMANDENT
Mr LE DIRECTEUR IL SE PASSE QUELQUE CHOSE DE BIZARRE ...
CHEF, CHEF QUELQU'UN TENTE DE RENTRER DANS LE RÉSEAU ...
BANQUE
OOOOAAH, MAIS PIERROT, POURQUOI TU LÈVES LES BRAS COMME ÇA ?
OooAAH
N...NE T'APPROCHE P...PAS ...
OOOH
NE BOUGEZ PAS ET IL NE VOUS ARRIVERA RIEN VOUS ÊTES PRIS EN OTAGE
HUHU... ÇA Y EST CHEF, C'EST RÉGLÉ... PAS MAL LA P'TITE HEIN ?
ALLEZ, ALLEZ, ON N'EST PAS LÀ POUR RIGOLER
PROFITONS DE CE MOMENT D'INATTENTION
COMMISSAIRE, Y'A UN HOLD-UP À LA BANQUE !
VITE, VITE, INTERVENEZ BON SANG !
POLICE
HELP
RENDEZ-VOUS, VOUS ÊTES CERNÉS
MERDE LES FLICS !!
OUF, ON L'A ÉCHAPPÉ BELLE !
BEN ET MON HOLD-UP ?
CROYEZ-MOI, MON CHER, VOTRE TECHNIQUE EST ARCHAÏQUE, OUVREZ-DONC UN COMPTE BLOQUÉ CHEZ NOUS, ET NOUS VOUS FERONS UN VIREMENT HOLD-UP TOUS LES MOIS. NOUS POUVONS BIEN-SÛR VOUS ACCORDER UN PRÊT POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR AVEC UN [illegible] ...
EUH ...

DUPUY-BERBERIAN SEPT 85

NOUVEAU AMSTRAD

EN STOCK
DISPONIBLE IMMEDIATEMENT



CPC 6128

LE NOUVEL AMSTRAD 128 K

4.490 F Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet	A CREDIT 390 F comptant + 392,50 F en 12 mensualités
5.990 F Avec moniteur couleur + câbles Complet	A CREDIT 590 F comptant + 517 F en 12 mensualités

ADAPTATEUR COULEUR PÉRITEL
MP1 pour CPC 464 450 F
- MP2 pour CPC 664/6128 450 F

CRAYON OPTIQUE CPC 310 F
pour couleur uniquement

INTERFACE SERIE RS 232 590 F

SYNTHE VOCAL STEREO 410 F

Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128
390 F

CASSETTES INFORMATIQUE
avec étui 15 mn
88 F les 10

UTILITAIRES AMSTRAD EN FRANÇAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

[illegible]	
[illegible]	[illegible] F
[illegible]	[illegible] F
Easy [illegible]	[illegible] F
[illegible]	149 F
[illegible]	145 F
Amst[illegible]	[illegible] F
[illegible]	168 F
Salut [illegible] (BAO)	189 F
DISQUETTES	
[illegible]	[illegible] F
[illegible]	345 F
[illegible]	499 F
[illegible]	245 F

PROGRAMMES CORE

[illegible]	
Corepaint	195 F
CP-[illegible]	[illegible] F
[illegible]	245 F
Gestion d'Entreprise	245 F
Gestion de Fichier	[illegible] F
[illegible]	245 F
Gestion Familiale [illegible]	[illegible] F
Graphicore [illegible]	245 F
Multigestion Familiale	195 F
[illegible]	195 F
DISQUETTES	
[illegible]	195 F
Facturation stock	345 F
Gestion d'Entreprise	395 F
Gestion de Fichier	345 F
Gestion Familiale	290 F
Multigestion fam. + Graph	290 F
[illegible]	249 F

PROGRAMMES POWERSOFT

[illegible]	
Aide Memoire [illegible]	[illegible]
Easy [illegible]	[illegible] F
Easy Calc [illegible]	199 F
Easy File [illegible]	199
Easy Graph	195 F
Easy Report [illegible]	195
Facturation	290 F
Basic (40 [illegible] commandes)	198 F
[illegible]	250 F
[illegible] Graph[illegible]	180 F
DISQUETTES	
Easy Base (Gestion + Report)	345 F
Easy Calc (Tab. + Report)	345 F
Easy File (Fichier + Report)	345 F
Easy Graph + Report	345 F

PROGRAMMES MICRO APPLICATION

[illegible]	
Autoformation à l'Assembleur	195 F
Dame Assembleur	295 F
Ma Base (Fichier)	165 F
DISQUETTES	
[illegible] Compta [illegible]	750 F
Autoformation Assembleur	295 F
Budget	450 F
Dams Assembleur	395 F
[illegible]	450 F
[illegible]	450 F

PROGRAMMES VISM'EDIT

[illegible]	
Compta [illegible] AMSTRAD	450 F
DISQUETTE	
Compta Générale AMSTRAD	750

PROGRAMMES DIVERS

[illegible]

CASSETTES	
CPC Turbo	120 F
Magic Painter	120 F
Super Sprites	120 F
Utilitaires (Boîte à Outil)	120 F
DISQUETTES	
Compilateur	N.C.
CPC Turbo	180 F
Facturation (Stock-Journal)	1160 F
Forth	235 F
Kit 5 (utilitaires Français) (BBO-Magic Painter-CPC Turbo-Super Sprites-Supercopy)	499 F
Logo en Français	180 F
Magic Painter	180 F
Super Sprites	180 F
Supercopy	N.C.
Transmat	215 F
[illegible]	380 F
[illegible]	22[illegible] F

UTILITAIRES AMSTRAD EN ANGLAIS

PROGRAMMES AMSTRAD

[illegible]	
Combat Amst[illegible]	185 F
BD1 Firmware [illegible]	245 F
Devpac/Assemb[illegible]	295 F
Firmware [illegible]	245
Hisoft Pascal [illegible]	[illegible]
Home Budget	245
Touch Typing [illegible]	[illegible]
DISQUETTES	
[illegible] Maker Analyse	[illegible]
Devpac/Assembl[illegible]	[illegible]
Entrepreneur [illegible]	[illegible]
Masterfile [illegible]	345
Microspec [illegible]	580
Micropower [illegible]	580
Microspread (Tableur)	580 F
Project Planner [illegible]	345
[illegible]	290 F

ACCESSOIRES

[illegible]	
- [illegible]	[illegible] F
- [illegible]	[illegible] F
- [illegible]	[illegible] F
- Câble Alimentation	90 F
Housse Protection [illegible]	
- Moniteur Vert	[illegible] F
- Moniteur [illegible]	[illegible] F
Housse Protection [illegible]	
- Clavier 464	[illegible] F
- Clavier 128	[illegible] F
Jeu complet housses	
- Jeu 464 ou 664	180 F
- Jeu [illegible] (Préciser Moniteur Vert ou Couleur)	190 F
Housse Protection Lecteur Disk	
- Housse DD1 ou FD1	99 F
Accessoires pour Imprimante	
- Câble Amstrad pour imprimante Centronics	199 F
- [illegible] Machine DMP1	99 F
- [illegible]	190 F
Papier continu - Blanc 242 x 11 pouces - 90 gr	
- 500 Feuilles - simple	[illegible] F
- 250 Feuilles [illegible]	[illegible] F
- [illegible]	[illegible]

LIBRAIRIE INFORMATIQUE

MICRO APPLICATION

Amstrad ouvre-toi	99 F
Basic aux bouts des doigts	149 F
Bible du CPC 464 (400 pages)	249 F
Graphisme et [illegible] du CPC 464	129 F
Idées pour [illegible]	129 F
Jeux Aventure [illegible] programmer	129 F
Langage [illegible] CPC 464	129 F
Livre du Lecteur Disk Amstrad	149 F
Maîtrise du CPC	149 F
Maîtrisez le CP/M Amstrad	149 F
Montage, Extension, Périphérique	199 F
Peeks et Pokes du CPC 464	99 F
Programmes Basic	129 F
Trucs et Astuces	14[illegible] F

SYBEX

Amstrad CP/M [illegible]	128 F
Amstrad Explore	98 F
Amstrad - 1ers Programmes	98 F
Amstrad - 56 Programmes	78 F
Guide du Graphisme	98 F
Jeux d'Action	49 F
Programmes en Assembleur	98 F

VISM'EDIT

Exploitez votre Amstrad	138 F

Démonstration
au magasin
HYPER-CB

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

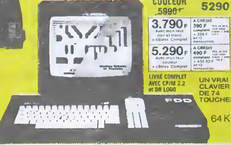
IMPRIMANTE DMP 2000
avec lettre type "courrier" [illegible]
2 290 F

A CREDIT 290 F comptant + 248,30 F en 9 mensualités

AMSTRAD CPC 664

MONOCHROME ~~4490 F~~ **3790 F**
COULEUR ~~5990 F~~ **5290 F**

3.790 F Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet	A CREDIT 390 F comptant + 326 F en 12 mensualités
5.290 F Avec moniteur couleur + câbles Complet	A CREDIT 490 F comptant + 456,50 F en 12 mensualités



LIVRÉ COMPLET AVEC CP/M 2.2 et DR LOGO

UN VRAI CLAVIER DE 74 TOUCHES

64 K

AMSTRAD CPC 464

MONOCHROME ~~2890 F~~ **2690 F**
COULEUR ~~4490 F~~ **3990 F**

2.690 F Avec moniteur noir et blanc + câbles Complet	A CREDIT 290 F comptant 230 F en 12 mensualités
3.990 F Avec moniteur couleur + câbles Complet	A CREDIT 390 F comptant + 345,10 F en 12 mensualités

64 K

UN VRAI CLAVIER DE 74 TOUCHES !

CRÉDIT IMMEDIAT SUR TOUT LE MAGASIN
A PARTIR DE 1500 F

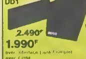
JEUX AMSTRAD • CASSETTES

[illegible]	
3 D [illegible]	150 F
Abu Simbel	150 F
Affaire en [illegible]	155 F
Alien 8	140 F
[illegible]	140 F
American Football	79 F
[illegible]	99 F
Amsgolf	99 F
[illegible] (Astrologie)	120 F
Android [illegible]	120 F
Apprenti [illegible]	99 F
Atlantis	140 F
Attaque Astrale	99 F
Attaque au [illegible]	99 F
Aventure [illegible]	99 F
Aventures au Château	145 F
Bagne de Nepharia	140 F
Bataille de Midway	150 F
Beach Head	130 F
Bijoux de [illegible]	99 F
[illegible]	120 F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	99 F
[illegible]	130 F
[illegible]	140 F
[illegible]	140 F
[illegible] Squad	80 F
[illegible] (Arcade)	120 F
[illegible] 1815	140 F
[illegible]	120 F
Courses (Jeu Classique)	99 F
[illegible] Control	99 F
[illegible]	120 F
[illegible] (Morpion 3 dim.)	99 F
[illegible]	198 F
[illegible]	120 F
Defend or Die	120 F
[illegible]	150 F
Detective [illegible]	99 F
Don Juan	140 F
Echecs et Mat	99 F
[illegible]	140 F
Empire	195 F
Envahisseurs/Au delà	99 F
Every one's a Wally	130 F
[illegible]	99 F
[illegible]	130 F
[illegible]	99 F
[illegible] de l'Espace	99 F
[illegible] Pilot	120 F
[illegible] Path 737 [illegible]	99 F
[illegible] 4	170 F
Frank Bruno's Boxing	99 F
Fred [illegible]	99 F
[illegible]	99 F
[illegible]	170 F
[illegible]	99 F
[illegible]	150 F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	120 F
[illegible]	120 F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	17[illegible]
[illegible]	145 F
[illegible]	100 F
[illegible]	120 F
[illegible]	140 F

Jostick AMSTRAD 155 F
Avec prise pour brancher une autre manette
Jostick seul 140 F

[illegible]	140 F
Jardin [illegible]	99 F
[illegible] le Rouge	99 F
Jet set Willy	130 F
Jewels of Babylone	120 F
Johnny [illegible]	110 F
Jump Jet	150 F
Kim	95 F
Knight Lore	140 F
Kong Strikes Back	120 F
L'Or des Dragons	99 F
Labyrinthe du Sultan	99 F
Le Survivant	120 F
Loto	185 F
M. Wong Loopy Laundry	99 F
Marsport [illegible]	140 F
Manager	140 F
Manic Miner	99 F
Master of Lamps	130 F
[illegible] de la Centrale	99 F
Meurtre à Grande Vitesse	180 F
Meurtre sur l'Atlantique	220 F
Micro Sapiens	140 F
Millionnaire	140 F
Mission Delta	130 F
Mission Detector	120 F
Mister Freeze	99 F
Monopolic	179 F
Music [illegible]	120 F
Mutant Monty	99 F
Mystère de Kikekankoi	180 F
Night Booster	120 F
[illegible] de Code [illegible]	99 F
Oh Mummy	99 F
[illegible]	140 F
[illegible] Mer	120 F
Poste Interstellaire	99 F
Pinball (Flipper)	140 F
Pitman [illegible]	99 F
Playbox	100 F
Polichinelle	99 F
Project Volcano	140 F
Pyjamarama	130 F

[illegible]	[illegible]
Rallye [illegible]	[illegible] F
Red Coat [illegible]	[illegible] F
Ring of Darkness	[illegible] F
[illegible] Raid	[illegible] F
Rocky Horror Show	[illegible] F
Roland à l'Abordage	[illegible] F
Roland à Las Vegas	[illegible] F
Roland aux Oubliettes	[illegible] F
Roland en Fuite	[illegible] F
Roland/Petits Trous	[illegible] F
Roland/dans le Temps	99 F
Série Noire	145 F
Sir Lancelot	99 F
Snooker	99 F
[illegible]	140 F
Special Operations	140 F
Sphinx d'Anubis	140 F
Splat	99 F
Star Commando	99 F
Starion	130 F
Stockmarket	99 F
Stress [illegible]	120 F
Survivor	110 F
Tour du Monde en 80 Jours	120 F
Tour Fantastique	120 F
Transat [illegible]	140 F
[illegible] Dimension	99 F
Tyran	175 F
Ville Infernale	[illegible]
Warlord	[illegible] F
Worldcup	[illegible]
World War 3	[illegible]
Zanagram	99 F



Lecteur disquette AMSTRAD DD1
~~2.490 F~~
1.990 F
avec interface Livré Complet avec CP/M 2.2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces

A CREDIT 190 F comptant + 223,40 F en 9 mensualités

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

[illegible]	
[illegible]	261 F
[illegible]	195 F
[illegible]	15[illegible] F
[illegible]	150 F
Amst[illegible]	190 F
Atlantis	199 F
Bagne de Nepharia	165 F
[illegible]	210 F
[illegible]	190 F
Challenge [illegible]	190 F
[illegible] 1815	2[illegible] F
[illegible]	1[illegible] F
Zhol	310 F
Exactor	150 F
Fighter Pilot	1[illegible] F
Fred [illegible]	1[illegible] F
Graphiscript	[illegible] F
[illegible]	240 F
[illegible]	199 F
[illegible]	150 F
Hypersports 4	190 F
Jump Jet	150 F
Kit 4 Progr[illegible]	260 F
Meurtre à Grande Vitesse	240 F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	150 F
[illegible]	199 F
[illegible]	140 F
[illegible] Night Booster	220 F
[illegible] Pinelle	150 F
[illegible] 2	200 F
[illegible] à l'Abordage	150 F
Roland à Las Vegas	150 F
Roland aux Oubliettes	150 F
Roland /dans le Temps	140 F
Roland en Fuite	150 F
Roland /Petits Trous	150 F
Snooker (Billard)	150 F
[illegible]	220 F
Spannerman	190 F
Ville Infernale	140 F

LECTEUR DISQUETTE FD1
~~1.990 F~~
1.590 F
sans interface 2e lecteur de disquette. Se branche sur le câble du DD1

DISQUETTE AMSTRAD
~~55 F~~
35 F l'unité
Les 10, ~~550 F~~ 350 F

PROGRAMMES ÉDUCATIFS

[illegible]	
Animal, Végétal, Minéral	99 F
[illegible] Magique	99 F
[illegible]	99 F
[illegible]	99 F
Géographie	99 F
Horloger 1	99 F
[illegible]	99 F
Lettres Magiques	99 F
Nombres Magiques	99 F
Pendu	99 F
[illegible]	150 F

PROGRAMMES HATIER

[illegible]	
Division	160 F
Orthographe	185 F
DISQUETTES	
Bac [illegible]	890 F
Bac Math C-E	890 F
Bac Math A1 - D	890 F
Bac Physique	890 F

PROGRAMMES COBRA

[illegible]	
[illegible]	120 F
N° 1 - Memorem [illegible]	170 F
N° 2 Ambiorm [illegible]	120 F
N° 3 - Nombres [illegible]	120 F
N° 4 Malhasard (calcul mental)	120 F
N° 5 - [illegible] (Algèbre-Géométrie)	170 F
DISQUETTES	
Kit [illegible] n° 1 (Memorem+Ambiorm+[illegible] + Nombres [illegible])	299 F
Kit [illegible] n° [illegible] [illegible] Quiz	299 F

IMPRIMANTE 120 CPS 80 COL.
2.990 F

IMPRIMANTES SMITH CORONA

FASTEXT 80	1.990 F
D 100	2.990 F
D-200	4.850 F
D 300	6.850 F

IMPRIMANTE CENTRONICS
[illegible]
2.250 F

NOUVEAU N° DE TÉLÉPHONE A PARTIR DU 25 OCTOBRE
16 (1) (4) 554.39.76

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
NOUVEAU N° DE TÉLÉPHONE A PARTIR DU 25 OCTOBRE
(4) 554.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

COMMODORE

UTILITAIRES COMMODORE

PROGRAMMES C.64

CASSETTES

[illegible]	150 F
[illegible]	450 F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

DISQUETTES

[illegible] 64	[illegible]
[illegible]	[illegible] F
[illegible]	150 F
[illegible]	150 F
Extra [illegible]	[illegible] F
Forth 64	195 F
Mas Moniteur-Assembleur	[illegible] F
Pascal 64 [illegible]	[illegible] F
[illegible]	[illegible] F
[illegible]	295 F
Super [illegible] Compilateur	350 F

GESTION

CASSETTES

Data [illegible]	185 F
Swift 64 [illegible]	295 F

DISQUETTES

[illegible]	1190 F
Datamat [illegible]	350 F
Powerplan [illegible]	650 F
[illegible] 64 [illegible]	750 F
[illegible]	950 F

TRAITEMENT DE TEXTE

CASSETTES

Virgule [illegible]	250 F

DISQUETTES

[illegible] 64 [illegible]	350
Paper [illegible]	[illegible] F
Textomat [illegible]	[illegible]
[illegible]	550

PROGRAMMES C.128

TRAITEMENT DE TEXTE [illegible]

DISQUETTES

[illegible]	[illegible]

JEUX COMMODORE

PROGRAMMES C.64

[illegible]	195 F
Bataille de Normandie	190 F
[illegible]	130
[illegible]	[illegible] F
[illegible]	130 F
Combat [illegible]	190 F
[illegible]	140 F
[illegible]	99 F
[illegible]	140 F
[illegible]	140 F
[illegible]	190 F
[illegible] Fist	130 F
F15 Strike Eagle	[illegible] F
Fighter [illegible]	170 F
Fort [illegible]	140 F
Frankie Goes to Hollywood	130 F
Ghostbusters	190 F
[illegible]	130 F
Hobbit	175 F
Hyper Sports	99 F
[illegible]	99 F
[illegible]	150 F
Infernal Runner	180 F
International Soccer	240 F
Jet Set Willy	99 F
Jump Jet	190 F
Master of Lamps	140 F
[illegible]	130 F
[illegible]	130 F
[illegible]	150 F
[illegible]	150
[illegible] Position	130
[illegible]	98
[illegible]	140 F
[illegible]	249 F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	21 F
Sorcery	140 F
Space Shuttle	160 F
[illegible]	170 F
Spitfire 1940	160 F
Spy Hunter (James Bond)	190 F
[illegible]	[illegible] F
[illegible]	110 F
Staff of Karnath	190 F
Summer Games	250 F
Summer Games	130 F
[illegible] Huey	180 F
Tour de France	135 F
[illegible]	[illegible]

PROGRAMMES ÉDUCATIFS

C.64

CASSETTES

Bataille des Chiffres	199 F
Europe (Géographie)	195 F
[illegible]	120 F

JEUX COMMODORE

C.64

EN DISQUETTES

Beach Head	190 F
Bruce Lee	210 F
Combusters	190 F
Exploding Fist	195 F
Fighter Pilot	180 F
Hobbit	219 F
Jump Jet	190 F
Mig Alley Ace	195 F
[illegible] Commander	170 F
[illegible] Moscow	170 F
[illegible] Flight	210 F
[illegible] King	190 F
Spy Hunter (James Bond)	170 F
Summer Games	250 F
Summer Games [illegible]	195 F
Super Huey	190 F
Zaxxon	220 F

COMMODORE PROMOTION

COMMODORE 64 PAL
1.990F

A CREDIT
190 F comptant
+ 226 F
en 9 mensualités

LECTEUR DISQUETTE 1541
2250 F

C 64 PAL
+ LECTEUR DISQUETTE 1541
3 990 F

A CRÉDIT
390 F comptant
+ 345,10 F
en 12 mensualités

C 64 PAL
+ LECTEUR DISQUETTE 1541
+ IMPRIMANTE MPS 803
5 450 F

A CRÉDIT
550 F comptant
+ 469,20 F
en 12 mensualités

COMMODORE PLUS/4
version française
64 K PAL
avec 4 logiciels intégrés en français
traitement de texte
tableur gestion de fichier
représentation graphique

1.990F

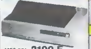
A CREDIT
190 F comptant
+ 226 F
en 9 mensualités

COMMODORE-SX 64
Portable Lecteur disquette
Ecran couleur incorporé - PAL

7.490F

A CREDIT
590 F comptant
+ 142 [illegible]
en 12 mensualités

IMPRIMANTE COMMODORE



MPS 801. **2190 F**
MPS 803. **1690 F**

LECTEUR CASSETTE. **320 F**

NOUVEAU AMSTRAD 256K

PCW 8256

6990F
Livré complet

A CREDIT
690F comptant
+ 603,20F
en 12 mensualités

256K
LIVRE COMPLET AVEC
1 Unité centrale
+ 1 Ecran monochrome
+ 1 Lecteur disquette incorporé
+ 1 Imprimante
+ 1 Traitement de texte
Livré avec imprimante et traitement de texte
Un micro-ordinateur avec traitement de texte et moins cher qu'une machine à écrire, (et plus pratique).

LE NOUVEL AMSTRAD "PRO"

- Livré complet

Ensemble comprenant l'unité centrale + le moniteur avec lecteur de disquette incorporé + l'imprimante + traitement de texte - Manuel d'utilisation très détaillé en français

- Généralités PCW 8256

8 Bit - Z 80 A - 256 K RAM -CP/M+ - Basic Mallard - Dr Logo - GSX graphics - Ensemble non compatible avec CPC 464 - 664 et 6128

- Clavier AZERTY

Clavier AZERTY - 82 touches

- Ecran + lecteur de disquette

Ecran monochrome - Haute résolution - Affichage 90 colonnes x 32 lignes - Lecteur de disquette incorporé

- Imprimante

90 CPS et 20 CPS en qualité courrier - Alimentation papier friction/traction - Large police de caractères

Démonstration au magasin HYPER-CB Octobre

- Traitement de texte

Sur disquette - Menu deroulant permettant le choix des options - Possiblité de travailler sur un document et d'en imprimer un autre simultanement

- Options périphériques

Interface RS 232 - 2ème lecteur de disquette (FD 2)

Disponible fin Octobre

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT Toutes les solutions de crédit (nous consulter)

COMMODORE

COMMODORE 128 COMPATIBLE AVEC C64

3.450 F

A CRÉDIT
350 F comptant
+ 297,50 F
en 12 mensualités

C 128
+ LECTEUR DISQUETTE 1570
6.300 F

A CRÉDIT
600 F comptant
+ 545,80 F
en 12 mensualités

LECTEUR DE DISQUETTE 1570
POUR COMMODORE 128
2.990 F

A CRÉDIT
290 F comptant
+ 258,98 F
en 12 mensualités

NOUVEAU

Multiplan pour Amstrad CPC 6128 et PCW 8256
499 F
avec notice en français

ORIC ATMOS
850F
COMPLET EN PÉRITEL
990F

DISQUETTES 8 DATA			CASSETTES INFORMATIQUE
5 pouces 1/4	5 pouces 1/4	5 pouces 1/4	
SF-SD	SF-DD	DF DD	avec [illegible] 15 mn
139 F les 10	149 F les 10	190 F les 10	88 F les 10

ATARI

ATARI 520 ST 512 K
Complet avec 1 lecteur de disquette
1 moniteur Monochrome
1 LOGO
1 traitement de texte
1 traitement dessin
1 souris

9.950F

A CREDIT
[illegible] F comptant
+ 863,00 F
en 12 mensualités

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

ATARI 130 XE
128 K - PAL
1.950F

A CREDIT
150 F comptant
+ 224 F
[illegible]

LIBRAIRIE COMMODORE

MICRO APPLICATION C.64

[illegible]	179 F
[illegible]	79 F
[illegible]	99 F
[illegible]	129 F
Langage Machine [illegible]	149 F
Langage Machine [illegible]	149 F
[illegible]	149 F
[illegible]	179 F
Trucs et Astuces [illegible]	149 F
[illegible]	119 F
[illegible]	149 F

MICRO APPLICATION C.128

[illegible]	249 F
[illegible]	149 F
[illegible]	179 F
[illegible]	129 F
Trucs et Astuces [illegible]	149 F

SYBEX C.64

Basic [illegible]	94 F
C64 - [illegible] Programmes	98 F
C64 - 66 Programmes	98 F
Guide de l'Utilisateur [illegible]	118 F
Guide [illegible] du C64	98 F
Guide du [illegible]	118 F
Jeux d'Action pour C64	99 F
Jeux en Basic sur C64	69 F
Premiers Programmes [illegible] 64	98 F

NOUVEAU
N° DE TÉLÉPHONE
A PARTIR DU 25 OCTOBRE

16 (1)
(4) 554.39.76

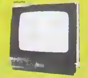
LIBRAIRIE ATARI

MICRO APPLICATION ST 520

[illegible] Atari ST [illegible]	249 F
Livre [illegible] ST 520	149 F
Livre du Langage Machine [illegible]	149 F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

MONITEUR

MONITEUR COULEUR FIDELITY CM 14
[illegible]



2.790 F
TVA 33 33 %

A CREDIT
290 F comptant
+ 242,40 F
en 12 mensualités

MONITEUR COULEUR FIDELITY - CM-15
2.590 F

A CREDIT
290 F comptant
+ 221,50 F
en 12 mensualités

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
NOUVEAU N° DE TÉLÉPHONE A PARTIR DU 28 OCTOBRE
Tél. : (4) 554.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

CREDIT

Acceptation immédiate de votre crédit. Aussitôt vous partez avec votre matériel

Pièces à fournir
1 fiche de paye des dernières
1 justificatif de domicile (quittance à loyer EDF PTT)
1 relevé d'identité bancaire (RIB)
1 chèque annulé par vous
1 photocopie pièce d'identité (CNI ou passeport)

MONITEUR MONOCHROME

850 F
ZENITH 890 F

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN A PARTIR DE 1500F

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554 39 76

NOM
Prénom
Adresse

Téléphone
Code Postal
Ville

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 1 11 85

HS 18 10 85

A CREDIT

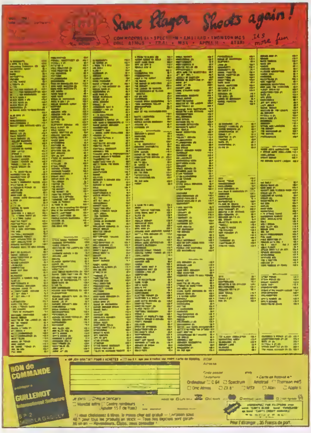
Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CETELEM)
Montant de la commande F
Nombre de mensualités /mois
Versement comptant F
☐ chèque ☐ mandat lettre CCP

Je désire recevoir [illegible] le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

Participation aux frais d'envoie
[illegible] F ajouter + 30 F
+ [illegible] F ajouter + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquettes + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande +
TOTAL [illegible]


Same Player Shoots again!
COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO5 • ORIC ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI
It's more fun
BON de COMMANDE
GUILLEMOT International Software
B P 2
Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5 ☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II
Je paie ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat lettre ☐ Contre remboursement (Ajouter 15 F de frais)
Pour l'étranger, 35 Francs de port.

ATTENTION LES YEUX!

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.

MC14 : 2750 F.
OR14 : 2750 F.
HR14 : 3600 F.

M[illegible]
L[illegible] autres marques déb[illegible] couleurs stabilités et absence [illegible] qualités impossibles à réunir avec [illegible] qualité
EUREKA a con[illegible] et fabriqué une gamme de moni[illegible] adaptés à la plupart des micros
Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution [illegible] accepte [illegible] signaux de la plupart des micros possède un circuit son et [illegible] pour l'affichage [illegible] Le HR14 est [illegible]

C[illegible]
MC14 APP[illegible] carte RVB APPLE 2C ATARI Pal Com[illegible] 64 [illegible] VIC 20 DRAGON EXCELVISION HECTOR L[illegible] SPECTRUM THOMSON T07 et MO5 MSX et tous les [illegible] disposant d'une sortie sur prise PERITEL
HR14 APPLE avec carte HR IBM PC et compatibles SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une s[illegible] PERITEL
OR14 ORIC 1 ET ORIC ATMOS

Ma[illegible] chez votre distributeur habituel ou en retournant le coupon ci contre à

Interfaces
Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Pertel	UHF Couleurs	495 F
P6015	Pertel Vidéo Secam	UHF Noir et Blanc UHF Couleurs	295 F
P6020	Vidéo PAL	Pertel	495 F
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F

Eureka Informatique
Fournisseur Officiel de l'Education Nationale
pour l'operation "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé
Tél. (1) 281 20 02
75009. PARIS
TLX. 649 385 F

M
Rue
Code Ville
désire commander les matériels suivants

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de Par

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout a fait au point, un de nos specialistes vous dira comment l'ameliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !

Règlement
ART 1 HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre
ART 2 Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART 3 La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de selectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal
ART 4 Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels
ART 5 Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au ture du concours mensuel
ART 6 Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel
ART 7 Le present règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1 rue des Halles, 75001 Paris
ART 8 HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART 9 La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL :160, rue Legendre 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

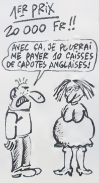
BON DE PARTICIPATION

Nom
Prenom
Age Profession
Adresse
N telephone
Nom du programme
Nom du materiel utilise

declare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriete et j'autorise HEBDOGICIEL a le publier. La remuneration pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entiere sera remunere au prorata de la surface occupée)

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expedié sur support magnetique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif detaille du materiel utilisé d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publies sont conserves n'oubliez donc pas d'en faire une copie


1ER PRIX
20 000 FR!!
AVEC ÇA, JE POURRAI ME PAYER 10 CAISSES DE CAPOTES ANGLAISES!

TOO MUCH !!!
- 20 % SUR TOUS LES LOGICIELS SAUF NOUVEAUTES
(- 30 % SI ACHAT DE HARD) !
UN CREDIT VOUS INTERESSE ? CONSULTEZ-NOUS C'EST GRATUIT !

VIDEOTROC
89 BIS RUE DE CHARENTON,
75012 PARIS

ATARI 520 ST : PRIX TRAMIELESQUE ! (CHUCHOTE PAR TELEPHONE).

ATARI 130 XE : 1690 F.

AMSTRAD, DES CADEAUX COMME S'IL EN PLEUVAIT, DEJA NOEL SUR TOUTE LA GAMME, PRIX PAR TELEPHONE, CARDIAQUES S'ABSTENIR !

COMMODORE : LE 128 EST LA : 3 490 F !
C 64 + 3 JEUX : 1 890 F : DRIVE 1541 : 2 290 F.

IMPRIMANTES :

SEIKOSHA GP 500 : 2 200 F.
SP 800 : 3 900 F.
CENTRONICS GLP : 2 200 F.
SMITH-CORONA M 80 : 1995 F.
D 100 : 3 290 F.
D 200 : 4 490 F.

DRIVE CANON 3 1/2, 720 K : 3190 F.
DISQUETTES PAR 10 : 3" = 370 F.
3 1/2 = 260 F.
5 1/4 = 77 F.
K 7 C 20 = 65 F.
MANETTE QUICK SHOT II : 99 F.

CANON V 20 MSX + 1 CARTOUCHE : 1 950 F.
SONY HIT BIT + 1 CARTOUCHE : 2 390 F.

BON DE COMMANDE

MATERIEL CHOISI
FRAIS DE PORT + 75 F
TOTAL
CHEQUE CCP

NOM ....
ADRESSE ....
....
....
VILLE ....

TEL. 43.42.18.54
DE 10 H A 19 H NON-STOP,
LUNDI DE 14 H A 19 H.

Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoîte PICAUD
Rédaction :
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Secrétariat :
Martine CHEVALIER
Dessins :
CARALI
Editeur :
SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS
Distribution NMPP
Publicité :
Véronique CARRARA
Tél (1) 45 63 01 02
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Télex 641 866 F
Commission paritaire 66489
RC 83 B 6621
Imprimerie :
DULAC et JARDIN S A
Evreux

LOGO en FRANÇAIS sur AMSTRAD

Envoyez votre disquette LOGO, F.A.V.E. vous la renvoie **francisée**

F.A.V.E.
Caillava **32700 LECTOURE**

Joindre 60 F
(+ 15 F pour frais d'expédition)

BON DE COMMANDE
NOM Adresse Ville C P

DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Tous les beaux, tous les bons logiciels se retrouvent ici. Ils y viennent sans la pub, uniquement pour ce qu'ils ont dans le ventre Les prix s'approchent du plus bas : normal.nous préférons ramener le soft à sa plus juste valeur Du coup un bon programme trop cher ne figurera pas dans la page Les autres sont classés par ordre de préférence, pas par rapport qualité-prix, achetez si vous voulez !

METABOLIS

De la rapidité de jugement et de mouvement dépendent votre survie dans cet univers plus proche de l'enfer que de l'eden Seul contre tous vous devrez retrouver la source de l'énergie (nucléaire) de cet univers souterrain Gavé d'effets graphiques fort sympathiques, le soft vous proposera de nombreuses heures de plaisir à vous balader en récupérant tous les objets disséminés dans ce dédale

Spectrum 48K
Gremlin Graphics

HIGHWAY ENCOUNTER

Voilà ce à quoi devraient ressembler tous les jeux d'arcade un mélange subtil de reflexion, de réflexes et de rapidité, sans oublier la mémoire visuelle Emmener de la zone 30 à la zone 0 ce petit cristal ne vous laissera pas fermer l'oeil de la nuit plus l'on pénètre loin dans le territoire ennemi, plus les pièges se compliquent. Graphisme exceptionnel et musique à l'avenant pour les explorateurs sans complexes

Vortex
HIGHWAY ENCOUNTER

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

La quête de sa personnalite, voilà un thème de jeu d'aventure comme nous n'en avons jamais vu Lorsque, de plus, ce jeu se pratique entièrement au joystick, dans des decors superbes (un graphisme encore jamais vu avec fenêtrage et tout le tintouin) avec une musique quasiment digne du groupe (Frankie), il ne reste plus qu'une chose à faire crier au miracle et se précipiter sur le bon de commande

FRANKIE
GOES TO HOLLYWOOD
COMMODORE 64
ocean

SAGA

L'exploration spatiale vous ouvre ses portes, comme vous ne l'aviez jamais rêvé pas d'armadas d'extra-terrestres à détruire, pas de planètes à conquérir les armes à la main, mais plutôt le lent minage d'une action de cartographe en quête d'informations sur tous les mondes habités et ceux qui ne le sont pas ! Grâce à un graphisme étonnant et un scénario fabuleux, vous pourrez parcourir la galaxie des heures durant avant de découvrir la clé de l'univers

ATMOS/ORIC-1
SAGA

CLASSEMENT APPLE

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
1 KARATEKA	DISK	A J M	380	• • • • • •	• • • • •
2 MEME LES POMMES DE TERRE	DISK	F V	190	• • • • •	• • • • •
3 CRIME DU PARKING	DISK	F V	190	• • • • •	• • • • •
4 LE MUR DE BERLIN VA SAUTER	DISK	F V R	190	• • • • •	• • • • •
5 HOLD-UP	DISK	F V R	315	• • • •	• • • • •
6 SKYFOX	DISK	A J M	275	• • • • • •	• • • •
7 DALLAS QUEST	DISK	A V R	245	• • • •	• • • •
8 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	290	• • • •	• • • •
9 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	• • •	• • • •
10 AZTEC	DISK	A J M	350	• • •	• • • •
11 OPERATION MERCURY	DISK	F V M	390	• •	• • • •
12 CONAN	DISK	A J	275	• • • • •	• • •
13 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M	300	• • • • •	• • •
14 PARANOIAK	DISK	F V R	350	• • • •	• • •
15 EPIDEMIE	DISK	F V R	350	• • • •	• • •
16 ONE-ON-ONE	DISK	A R M	300	• • • •	• • •
17 HARD HAT MACK	DISK	A J M	300	• • • •	• • •
18 BRUCE LEE	DISK	A J M	245	• • •	• • •
19 BC S QUEST FOR TIRES	DISK	A J	190	• •	• •
20 LUNAR LEEPER	DISK	A J	190	•	• •

CLASSEMENT AMSTRAD

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
1 CONFUZION	K7	A J R M	105	• • •	• • • • • •
2 SORCERY	K7	A J M	95	• • • • • •	• • • • •
3 MACADAM BUMPER	K7	F J	160	• • • • •	• • • • •
4 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	115	• • • •	• • • • •
5 DARK STAR	K7	A J	95	• • • •	• • • • •
6 STARION	K7	A J R M	100	• • • •	• • • • •
7 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	• •	• • • • •
8 TANK BUSTERS	K7	A J M	95	• • • • • •	• • • •
9 SIR LANCELOT	K7	A J M	95	• • • •	• • • •
10 BEACH HEAD	DISK K7	A J	185/110	• • • •	• • • •
11 KONG STRIKES BACK	K7	A J M	95	• • • •	• • • •
12 JAMMIN'	K7	A J M	140	• • •	• • • •
13 FIGHTER PILOT	DISK K7	A J M	145/115	• • •	• • • •
14 SUPER PIPELINE II	K7	A J M	105	• • •	• • • •
15 ROCKY HORROR SHOW	K7	A J R	110	• • •	• • • •
16 BATAILLE POUR MIDWAY	K7	F J M	115	• • •	• • • •
17 ALIEN 8	K7	A J R M	110	• • • • •	• • •
18 NODES OF YESOD	K7	A J M	130	• • • •	• • •
19 THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	130	• • • •	• • •
20 DEFEND OR DIE	K7	A J	95	• • • •	• •

CLASSEMENT ORIC

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
1 HOBBIT	K7	A V R	210	• • • •	• • • • • •
2 SAGA	K7	F V J R	150	• • • •	• • • • •
3 AIGLE D'OR	K7	F V R	160	• • • •	• • • •
4 MISSION DELTA	K7	F J R	85	• • •	• • • •
5 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	160	• •	• • • •
6 BIG BASTON	K7	F J	120	•	• • • •
7 TROIS D FONGUS	K7	F J	140	• • • •	• • •
8 COBRA PINBALL	K7	F J	120	• • • •	• • •
9 DOGGY	K7	F J	120	• • •	• • •
10 SUPER JEEP	K7	F J	140	• • •	• • •
11 FRELON	K7	F J	120	• • •	• • •
12 DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V	145	• •	• • •
13 ULTIMA ZONE	K7	A J	95	• • •	• •
14 TENDRE POULET	K7	F V R	120	• •	• •
15 MR WIMPY	K7	F J	50	•	• •
16 PSYCHIATRIC	K7	F J	120	•	• •
17 LANCELOT	K7	F J	150	• • •	•

CLASSEMENT COMMODORE

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK K7	A V M	185/145	• • • • • •	• • • • • •
2 SUMMERGAMES II	DISK K7	A J M	185/115	• • • • • •	• • • • • •
3 WEB DIMENSION	K7	F J R M	105	• • • • •	• • • • • •
4 SUMMERGAMES	DISK 2K7	A J M	245/165	• • • • •	• • • • • •
5 THE HOBBIT	K7	A V R	135	• • • •	• • • • • •
6 CASTLES OF DOCTOR CREEP	K7	A J R M	135	• • • •	• • • • • •
7 LODE RUNNER	MODULE K7	A J M	290/100	• •	• • • • • •
8 MANDRAGORE	K7	F V	350	• • • • •	• • • • •
9 SPY VS SPY	K7	A J M ·	95	• • • • •	• • • • •
10 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A J M	130	• • • • •	• • • • •
11 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M	275	• • • •	• • • • •
12 DALLAS QUEST	DISK	A V R	160	• • • •	• • • • •
13 RESCUE ON FRACTALUS	K7	A J M	130	• • • •	• • • • •
14 BOULDER DASH	K7	A J M	95	• • •	• • • • •
15 THE DAMBUSTERS	K7	A R M	95	• • •	• • • • •
16 ELITE	K7	A J V	155	• • •	• • • • •
17 CONFUZION	K7	A J R M	130	• • •	• • • • •
18 SKYFOX	K7	A J M	120	• • • • • • •	• • • •
19 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R M	105	• • • • •	• • • •
20 THING ON A SPRING	K7	A J M	105	• • • • •	• • • •
21 SHADOWFIRE	K7	A V	116	• • • •	• • • •
22 ENTOMBED	K7	A J V M	105	• • • •	• • • •
23 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M	95	• • • •	• • • •
24 SPELUNKER	DISK	A J M	275	• • • •	• • • •
25 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	275	• •	• • • •
26 ELIDON	K7	A J R M	95	• • • •	• • •
27 GHETTOBLASTER	K7	A J M	105	• • • •	• • •
28 CINQ SUR CINQ	K7	F J M	89	• • •	• • •
29 MEGAHITS	K7	F J M	125	• • •	• • •
30 THE WAY OF EXPLODING FIST	K7	A J M	115	• • • • • •	• •

CLASSEMENT THOMSON

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
1 FOX	K7	F J M	145	• • • • • •	• • • • • •
2 MANDRAGORE	K7	F V	250	• • • • • •	• • • • •
3 LES DIEUX DU STADE	K7	F J M	155	• • • •	• • • •
4 FBI	K7	F J M	160	• • • •	• • • •
5 AIRBUS	module	F J M	475	• • • •	• • • •
6 AIGLE D'OR	K7	F V	160	• • •	• • •
7 ELIMINATOR	K7	F J M	120	• • •	• • •
8 SPACE SHUTTLE MO5	K7	F R J	260	• • •	• • •
9 INVASION	K7	F J	155	• •	• • •
10 VOX MO5	K7	F L	160	•	• • •
11 PULSAR II	K7	F J M	120	• •	• •
12 STANLEY MO5	K7	F J M	125	• •	• •
13 YETI	K7	J M	140	• •	• •

CLASSEMENT SPECTRUM

TITRE et PLACE	SUPPORT et CATEGORIE		PRIX	GRAPHISME et INTERET	
1 HOBBIT	K7	A V R	135	• •	• • • • • •
2 DARK STAR	K7	A J	95	• • • • • •	• • • • •
3 NIGHTSHADE	K7	A J R	125	• • • • •	• • • • •
4 HIGHWAY ENCOUNTERS	K7	A J R	100	• • • • •	• • • • •
5 STARION	K7	A J V	125	• • • •	• • • • •
6 FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	A V J R	130	• • • •	• • • • •
7 PSYTRON	K7	A R J	85	• • •	• • • • •
8 TROIS D MOVER	K7	F L	160	• •	• • • • •
9 ALIEN 8	K7	A J R	110	• • • • •	• • • •
10 SHADOWFIRE	K7	A V	115	• • • •	• • • •
11 NODES OF YESOD	K7	F J	130	• • • •	• • • •
12 UNDERWURLDE	K7	A V	85	• • • •	• • • •
13 GYRON	K7	A J R	130	• • • •	• • • •
14 SUPERSAM	K7	A J	35	• • • •	• • • •
15 FRANK BRUNO'S BOXING	K7	A J	100	• • •	• • • •
16 BRUCE LEE	K7	A J	95	• • •	• • • •
17 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R	85	• • •	• • • •
18 SPY HUNTER	K7	A J	85	• • • •	• • •
19 SABRE WULF	K7	A J	95	• • • •	• • •
20 METABOLIS	K7	A J	105	• • • •	• • •
21 CINQ SUR CINQ	K7	F J	89	• • •	• • •
22 MEGAHITS	K7	A J	125	• • •	• • •
23 THE EDGE	K7	A J V	105	• • •	• • •
24 BEACH HEAD	K7	A J	85	• •	• • •
25 ZAXXON	K7	A J	85	• • •	• •

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER: SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS

Nom/Prénom
Adresse
Ville
Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

TOTAL ....

date de la commande :

Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés Chèque renvoyé en cas de rupture de stock

TOTAL	
Participation aux frais de port en recommandé	+20 ,00
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE N° ABONNE (obligatoire) └┴┴┴┴┘	– ,
MONTANT à payer	

si vous êtes ABONNÉS déduisez VOUS-MÊMES vos **10%** de remise sur le bon de commande

A logiciel en anglais
F logiciel en français
V jeu d'aventure
R jeu de reflexion
J jeu d'arcade rapide
E éducatif
L langage
M manette de jeu necessaire

Eureka !

En France, personne n'a encore trouvé !!!

En Angleterre, un garçon de 15 ans est arrivé à bout des énigmes et a remporté le concours, empochant le chèque de 25000 Livres. Inutile de lui téléphoner : les énigmes du concours EUREKA français sont totalement différentes.

Eureka !
250 K of pure mystery

Vos chances sont donc toujours entières pour les **250000 Francs !** Mais EUREKA c'est avant tout un best seller du jeu d'aventures en passe de devenir un classique pour **SINCLAIR SPECTRUM** et **COMMODORE 64** : 5 jeux d'arcades et 5 jeux d'aventures réunis sur une seule cassette, graphismes haute résolution animés, bande sonore, bruitages. EUREKA a remporté en France le TILT D'OR et en Angleterre le JOYSTICK D'OR. Cela confirme le fait que plus de 15000 passionnés ont "planché" et continuent de le faire pour échapper aux dents du Tyrannosaure, remporter la course de chars à Rome, délivrer l'enchanteur MERLIN ou s'évader de Colditz.
Pour commander dès aujourd'hui votre cassette EUREKA, retournez dès aujourd'hui le bon de commande ci-dessous à

EUREKA INFORMATIQUE

39 Rue Victor MASSE . 75009 - PARIS

accompagné de votre règlement (250 Francs)

M. ....
Adresse ....
Code .... Ville ....
Désire recevoir la cassette EUREKA pour
COMMODORE ☐ SPECTRUM ☐
Ci joint mon règlement de 250 F. par ....

SALUT LA PROMO!

Premiere bonne nouvelle : l'album de Vuillemin n'est plus epuise. Vous pouvez meme le commander par douze, ça ne sert a rien mais ça fait plaisir a l'editeur.
Alors, cette semaine, c'est quoi la promo ? Ben c'est le Franquin, tiens ! On allait pas rater ça. Et en quoi t'est-ce qu'elle consiste, cette promo ? Simple : vous achetez Gaffes et Gadgets au prix (normal) de 33 francs (plus 6 francs de port, je ne le répeterai pas a chaque fois) et je vous file gratos non seulement une reproduction couleur de la couverture du bouquin mais en plus un poster sur lequel on voit Gaston qui feuillette un bouquin des pages duquel tombent tous les personnages de Franquin, le marsupilami, Spirou, Fantasio, tout ça. Tout Franquin sur le même poster. Et attention, original, le poster ! Rien que ça ! Ok ? Ca vous branche ? Alors allez-y, envoyez-nous le keufri (le fric, pardon) et on fera le reste, comme on dit. Bref. Salut.

☐ Oui, trois fois oui, je plonge la tête la premiere, ça me branche completement, je vois le reve de ma vie se concretiser et ça me gratte l'orteil gauche a un point tel que je ne vais pas résister à l'envie qui me tenaille de vous envoyer les 33 balles plus les 6 balles de port que je n'oublie pas malgre la fievre qui m'empoigne les tripes. En echange, je recevrai miraculeusement le dernier Gaston ET le poster ET la repro couleur de la couverture. Wango

☐ Non, trois fois non, je ne plonge pas, ça ne me branche pas, bref, c'est pas ça qui m'interesse. A la place, je voudrais quelques albums de la liste ci dessus, ou ci-contre ou ci-dessous, va savoir. Jusqu'a quatre albums, je paie 6 balles de port chaque, et si il y en a plus le port est gratos, et que ne ferait-on pas pour avoir un port gratos

☐ Peut-être, trois fois peut-être, j'hesite a plonger, je ne sais pas vraiment si ça me branche ou pas, pour que j'en sois sûr le meilleur moyen est de m'envoyer votre luxueux catalogue. Apres, on verra

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
Code postal + ville ....
....

Envoyer ce bon à **IMPRESSIONS 3** Impasse du Colombier, 95230 **SOISY**

VUILLEMIN
MA VIE
RIEN
DATA
PATRICK SABATIER
MOI PAS CON
BOU!
LE BZ
OU:
NON

TRAGIQUES DESTINS	49,00
ZEPPELIN	45 00
FOLIES ORDINAIRES	69,00
HISTOIRES A LA CON	46,00
DOCTEUR VENTOUSE	45,00
GLAMOUR BOOK LIBERATORE	215,00
CE QUI EST EN HAUT	35,00
CHEZ LUCIEN	30,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00
A STORY OF WAR	25 00
TONTON MARCEL	46,00
HANS	33,50
DESTIN FARCEUR	64,00
REGLEMENT DE CONTES	34,00
L'OMBRE QUI TUE	33,00
PALMER LE PRINCE DE LA BD	37,00
LA MAISON DU TEMPS QUI PASSE	56,00
NATHALIE	40,00
GUERRES FROIDES	49,00
LES DEMONS DU MISSOURI	35,00
LE NOYE A DEUX TETES	38,50
CIEL D'ENFER	75,00
TONTON MARCEL	46,00
BIDOCHONS ASSUJETTIS SOCIAUX	45,00
HAUTE TENSION	33,00
LE PRIVE D'HOLLYWOOD	33,00
LE LOUP AUX GRIFFES D'OR	33,50
ORN LE MAITRE-LOUP	39,00
VERCINGETORIX	32,50
LE TROU BLANC	33,00
LES DEUX DU BALCON	64,00
TSCHAW	45,00
LA COULEUR DU VENT	38,00
BALLON OVALE	37,00
MARION DUVAL	37,00
YAKARI	32,50
L'OEIL DE KEOPS	38,00
GAFFES ET GADGETS	33,00
RATS HAMBURGER	28,00
L'AUTRE IDIOT	32,00
A TES SOUHAITS	32,00
COEUR DE FER	37,00
LA NUIT DU SONNEUR	38,00
LA MARQUE DE LA SORCIERE	39,00
QUI ARRETERA CYANURE ?	33,00
COME BACK	33,50
L'ANNEAU DES ELFLINGS	33,50
LE SANG DU FLAMBOYANT	64,00
LE MASQUE DE LA PEUR	40,00

Vous detestez votre libraire ? Bravo ! **SALUT LA PROMO** est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre speciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix.

Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit

---

HIPPO JOYST

C'est japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connaît : trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !
Ah, au fait, c'est 120 balles...
C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.

* * *

Bon de commande à découper et à ranvoyer à
SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre
75017 PARIS.

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....

DATE : ***PU = 120 F ... x ... = ... F***
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !

6 programmes de jeu pour ORIC 1/ATMOS
L'AVENTURE SUR ORIC
ORIC N°4

Un jeu d'aventure ça va. Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six casse-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans conteste un des grands maitres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs

Votre Oric utilise le langage machine pour réfléchir et vous n'avez malheureusement que votre cerveau humain pour le battre au Morpion ! Le "Laby 5" qui suit n'est pas plus facile : cinq étages, des trappes partout et ses ascenseurs pas très fiables ! Dans "Oil leak", vous devez réparer une voiture au beau milieu de grandes flaques d'huile. Les gouffres, les ravins et les précipices de "Pont-levis" vont vous rendre fou ! Le "Parsec" fonce à toute vitesse et la "Guerre nucléaire" est tout simplement le premier grand Wargame pour Oric. 120 francs la cassette

6 programmes de jeu pour ORIC 1/ATMOS
ORIC N°5

"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission périlleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux somptueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu

6 programmes de jeu pour SPECTRUM
SPECTRUM N°1

12 programmes de jeu pour MO 5
MO 5 N°1

Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frétiller les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité vous paraitra insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !

Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la tequila : plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba" ! Six super programmes pour 120 francs

Deux jeux d'arcade où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la stratégie avec "Mineur" où vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs

6 programmes de jeu TEXAS TI99/4A
BASIC ETENDU
TI-99/4A N°4

6 programmes de jeu pour ZX 81
ZX 81 N°1

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Nom/prénom ....
Adresse ....
Code postal ....
Ville ....

ORIC N° 4	120 F
ORIC N° 5	120 F
SPECTRUM N° 1	120 F
TEXAS N° 4	120 F
ZX 81 N° 1	120 F.
MO5 N° 1	150 F

– REGLEMENT JOINT .00F
DATE

ORDINATEURS	RAM	UNITE CENTRALE	LECTEUR DE DISQUETTES	MONITEUR N B	MONITEUR COULEURS	BASIC	IMPRIMANTE ET INTERFACE	JOYSTICK ET INTERFACE	TOTAL N B	TOTAL COULEURS	PLUS	MOINS
AMSTRAD 6128	128	4 490	OUI	OUI	1 650	OUI	1 650	120	6 260	7.910	CP M LOGO AMSTRAD 128 K	PLUS
AMSTRAD 664	64	3 790	OUI	OUI	1 850	OUI	1 650	120	5 560	7.210	CP M LOGO AMSTRAD	MORT NE
AMSTRAD 8256	256	6 990	OUI	OUI	NON	OUI	OUI	NON	6 990	6.990	TRAITEMENT DE TEXTE INTEGRE	COULEURS JOYSTICK COMPATIBILITE
APPLE II C	128	9 300	OUI	1 000	3 200	OUI	1 500	450	12.250	14.450	DEUX INTERFACES SERIES LOGICIELS	VIEUX ET PRIX
APPLE II E	64	11 200	OUI	OUI	2 700	OUI	2 100	450	13.750	16 450	LOGICIELS SLOTS EXTENSION	PRIX ET VIEUX
APRICOT F1	256	11 900	OUI	OUI	2 700	OUI	1 500	NON	13 400	16 100	MS DOS BEAU 16 BITS	PAS DE LOGICIELS DU TOUT
ATARI 130 XE	128	3 800	OUI	1 000	2 700	OUI	3 000	120	7 920	9 620	BOF	BOF
ATARI 520 ST	512	9 950	OUI	OUI	2 700	OUI	1 500	120	11.570	14.270	THE KING	CA VIENT LES LOGICIELS ?
ATARI 800 XL	64	2 800	OUI	1 000	2 700	OUI	3 000	120	6.920	8 620	PLUS ?	CA EXISTE ENCORE CA ?
COMMODORE 128	128	3 490	2 990	1 000	2 700	OUI	1 500	120	9.100	10 800	TROIS MICRO-PROCESSEURS	PRIX
COMMODORE 64	64	2 480	2 990	1 000	2 700	OUI	1 650	120	6 240	9 940	LOGICIELS	VIEUX ET PRIX (COMME PAPA APPLE
COMMODORE PLUS 4	64	1 990	2 990	1 000	2 700	OUI	1 500	120	7.600	9.300	MOINS	MOINS
EXL 100	32	3 290	3 500	OUI	2 700	OUI	690	175	7.655	10.355	PERIPHERIQUES PRESQUE GRATOS	LOGICIELS
HECTOR HRX	64	4 190	9 200	OUI	1 300	OUI	1 500	120	15.010	16.310	COSTAUD	CONFIDENTIEL
HECTOR LOISIRS ·	48	3 190	9 200	OUI	1 300	OUI	1 500	100	13.990	15.290	POLYGLOTTE	VOIR XL 100
LASER 3000	64	4 990	OUI	1 000	2 700	OUI	1 500	120	7.610	9 310	COMPATIBLE APPLE A 98°.	INCOMPATIBLE APPLE A 2°.
LASER PC	128	9 990	OUI	1 000	2 700	590	1 500	NON	13.080	14.780	PRIX	LAID
MSX CANON	64	1 990	3 450	1 000	2 700	OUI	1 500	120	8.060	9.760	MSX	MSX
MSX GOLDSTAR	64	1 900	3 450	1 000	2 700	OUI	1 500	120	7.970	9.670	MSX	MSX
MSX PHILIPS 8020	64	2 990	3 450	1 000	2 700	OUI	1 500	120	9.060	10.760	MSX	MSX
MSX SANYO	64	1 990	3 450	1 000	2 700	OUI	1 500	120	8.060	9.760	MSX	MSX
MSX SONY	64	2 490	3 450	1 000	2 700	OUI	1 500	120	8 560	10 260	MSX	MSX
MSX TOSHIBA	64	2 990	3 450	1 000	2 700	OUI	1 500	120	9.060	10.760	MSX	MSX
MSX YAMAHA	64	2 990	3 450	1 000	2 700	OUI	1 500	120	9.060	10.760	MSX	MSX
MSX YASHICA	64	1 990	3 450	1 000	2 700	OUI	1 500	120	8.060	9.760	MSX	MSX
MSX YENO	64	1 990	3 450	1 000	2 700	OUI	1 500	120	8.060	9.760	MSX	MSX
ORIC ATMOS	64	4 290	OUI	OUI	1 200	OUI	1.500	470	6.260	7.460	DOS	FAIT TROP DE PUB
SANYO 550	128	7 995	OUI	1 000	2 700	OUI	1 500	200	10.695	12.395	MS DOS. PRO	TROP PRO
SINCLAIR QL	128	4 480	3 800	1 000	2 700	OUI	1 695	120	11.095	12.795	PRIX 16 BITS	LOGICIELS
SPECTRUM +	64	1 850	3 800	1 000	2 700	OUI	2 300	345	9.095	10.795	LOGICIELS ANGLAIS	LOGICIELS FRANCAIS
THOMSON MO5	32	2 350	3 250	1 000	2 700	OUI	2 150	590	9.340	11.040	FRANCAIS	GEROTHWOHL (PDG)
THOMSON TO7 70	64	3 450	3 250	1 000	2.700	OUI	2 150	590	10.440	12.140	FRANCAIS	KAPLAN (VICE-PGD)
THOMSON TO9	128	8 950	OUI	1 000	2 700	OUI	1 500	590	12.040	13.740	FRANCAIS	D HUART (SOUS-FIFRE)

LE VRAI PRIX DES ORDINATEURS

Suite de la page 1

microdrives, non mais Les MSX récuperent le lecteur Canon, le moins cher, comme ça tout le monde est á égalité

ECRANS MAGIQUES

Papa est en haut qui fait du gâteau, Maman est en bas qui coupe du bois, Pépé regarde la télé et vous êtes bien emmerdé pour brancher votre bidule sur la péritel parce que Pépé qui a fait 14/18, il est pas d'accord du tout pour qu'on lui coupe ses Jeux de 20 heures qui, justement ce soir, se déroulent à Verdun Ce qu'il vous faut c'est é-li-mi-ner Pardon, ce qu'il vous faut c'est un moniteur Comme ça vous pourrez bidouiller vos machins bizarres, là print, goto ou je sais pas trop quoi, sans bassiner tout le monde Donc, voilá, vous avez un moniteur dans la configuration et même deux un monochrome à une couleur et un couleur à plusieurs couleurs, d'ou le nom

Détail le moniteur monochrome est compté à 1 000 balles mais on peut trouver moins cher Le moniteur couleur est à 2 700, lá ce sera plus dur pour trouver moins cher Pour Amstrad et Hector qui vendent des configurations completes en monochrome et en couleurs, la somme de la colonne "moniteur couleurs" est la différence entre les deux configurations

BAAAAAASIC

La machine y'en a pas comprendre le francais, présentement La machine l'a parlé oune langue étrangère La machine li côser el Basic Et si lé basic il est pas résident dans lé machine, le HHHHedo il a rajouté lé Basic Comme ça tout li mund i cose le méme langue Prout

IMPRIMEUSE

Vous avez remarqué, mes petits chéris, les mémoires des petits zordinateurs ont tendance à gonfler On vous a déjà fait le coup avec la hifi, il y a quelques années A l'époque on vous expliquait gentiment que si votre chaîne faisait moins de 500 Watts vous n'étiez qu'un pauvre mec même pas capable d'écouter correctement la cinquieme symphonie de Machin comment peut-on acheter une chaîne qui ne fait pas péter les tympans à un kilometre à la ronde ? Comment ? Qu'ouis-je ? 400 watts ? Je me marre, hé ! Avec la mienne je descends les vitres de la moitié de Paris Minable Aujourd'hui, si vous n'avez que 64 Ko pour votre babasse, vous appelez les chanteurs sans frontieres et ils débarquent chez vous sans probleme pour faire un concert, pauvre sous-développe que vous êtes

Bon, bref, si vous vous tapez un programme en basic de 64 kilos, ou même un petit de 32 kilos, je vois mal comment vous allez faire pour le mettre au point sans imprimante Donc dans la configuration, j'ai mis une imprimante, comme ça, arbitrairement Si vous n'êtes pas d'accord, il faut le dire Si, si, dites-le Allez, répétez aprés moi je ne suis pas d'accord Voilà, ça fait du bien, hein ? Si vous n'êtes pas d'accord, je suis désolé mais le journal est déjà imprimé et personne n'a encore trouvé la machine á désimprimer Et c'est dommage, parce que le jour ou on l'invente, cette machine, j'en achète une tout de suite pour désimprimer tous les autres journaux Je dis bien TOUS, comme ça, il ne restera qu'Hebdogiciel à acheter Et je fais un tirage d'enfer Avec le fric que je gagne, je rachete TOUTES les télés et je les ferme Comme ça je vends encore plus de journaux Et je deviens le plus riche du monde Et je deviens président de la république et j'interdis de faire autre chose que de lire l'HHHHebdo et le premier qui lit pas je fusille et défense de baiser défense de parler défense de ne pas rire défense de tout et c'est moi le maître du monde

Détail l'imprimante est comptée pour 1 500 francs pour tous les ordinateurs Les différences de prix viennent des interfaces et des cordons nécessaires aux branchements

BATON DE JOIE

En attendant, je vous ai mis un petit bâton dans le Je recommence en attendant, la configuration comporte un joystick qui, comme chacun sait, est indispensable pour jouer à un jeu qui nécessite un joystick Je vous l'ai compté à 120 balles parce que c'est un bon prix et surtout parce que c'est le prix auquel on vend le nôtre, l'Hippojoyst, ça fera plaisir à Thierry Thierry, c'est lui qui compte nos sous Même qu'entre nous on l'appelle "le comptable" à cause de ça (Ces deux dernières phrases étaient odieusement pompées sur Bidouille-Grenouille Gniark)

E FINITO

Voilà, je vous ai tout dit, vous regardez de vos yeux émerveillés les tableaux ci-joints, ci-dessus ci-contre et ci-apres et tout le monde il est content Mambalaoué ■

COURRIER DES LECTEURS

Je ne savais pas il y a encore quelques jours si j'allais vous envoyer cette lettre mais j'ai finalement pensé que tout le monde avait le droit de savoir ce qui se passait au Centre Mondial de l'Informatique de l'Avenue Matignon à Paris.

Vous avez publié dans votre numéro 90 un article sur la CMI en laissant entendre qu'il n'avait pas grand-chose à voir avec l'informatique mais apprenez que vous avez commis une erreur car le centre est le plus grand point de rencontre de tous les pirates de la région En effet, il existe là-bas un marché sur lequel vous pouvez vous procurer de nombreux mots de passe, codes d'accès et logiciels

Néanmoins, j'approuve la suite de votre article car il est évident que les micros qui trainent là-bas ne sont pas d'une grande utilité sinon pour la programmation en Logo (mais ce langage n'est pas, à mon avis, le plus important de tous).

Il serait heureux que nous sachions à qui profitent ces ordinateurs aux animateurs ou à ceux qui souhaitent s'initier ?

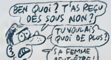
Woodstock, pirate.

HHHH - Exact, Woodstock On rectifie le tir, le Centre Mondial de l'Informatique est très bien, on y fait des rencontres passionnantes et on y apprend le Logo (d'accord avec ton avis) Seule réclamation, on pourrait pas l'appeler le Centre Mondial des Pirates ? Ou alors, si ils ne changent pas le nom, arrêter de leur filer des subventions qui tombent dans des poches qui ont trainé on ne sait ou ?

Je tiens par la présente à mettre en garde les lecteurs de l'HHHHebdo au sujet d'une pub de la société Twenty Century Soft qui commercialise un logiciel nommé "Copsys + spy", sensé effectuer des transferts de programmes de cassette à disquette Mais que nenni, attention au piège à cons dans lequel je suis tombé, il n'y a en fait que le transfert de cassette à cassette Après 2 lettres à cette société, ils m'ont envoyé un chèque de 120 francs (coût du logiciel) sans explications ni commentaires Je tenais à le faire savoir, pour que d'autres ne tombent pas dans le piège

M. Julian, Cergy.

HHHH - Voilà, vous êtes en garde Monsieur TCS, on attend des explications


BEN QUOI ? T'AS REÇU DES SOUS NON ?
TU VOULAIS QUOI DE PLUS !
SA FEMME PEUT-ÊTRE !

Je vous mets au défi de faire paraître le contenu de cette lettre dans son intégralité dans votre rubrique "courrier des lecteurs"

Etienne Monneret, Montferrand.

HHHH - Tu as gagné

FARGEOT A LE DARGEOT BORDE DE NOUILLES

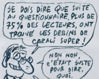
Je commence à en avoir marre, moi Marre des petits merdeux à la gomme qui gagnent du fric sur le dos des honnêtes gens Frédéric Fergeot vient de remporter 2 bâtons pour son programme Destruction sur Canon X-07 Et moi, alors, je pue ? Lui, il écrit un programme en deux coups les gros comme ça, les doigts dans le nez, il fait l'incommensurable effort de le mettre à la poste et un mois plus tard il encaisse 20 000 balles sans faire de salamalecs C'est pas compliqué, en plus · qu'est-ce que ça fait, un canon ? Ca détruit, oui Alors, il ne s'est pas vraiment foulé, hein Et moi, pendant ce temps, qu'est-ce que je fais ? Ben tiens, couillon, j'écris un texte dans lequel je dis qu'il a gagné 2 briques Alors je ne suis pas d'accord Je propose un concours mensuel récompensant le meilleur article sur les gagnants doté d'un prix de 2 briques Parce ce qu'il n'y a pas de raisons pour que ce soit toujours les lecteurs qui emportent le gros lot Et il a 17 ans, ce crétin ! Moi, après 60 ans de carrière, j'ai jamais remporté de concours ! Merde, à la fin ! Fargeot, si je te chope, je vais !

Chers lecteurs veuillez nous excuser Notre vieux rédacteur vient de mourir d'une crise cardiaque au terme d'une longue et fructueuse carrière, à la suite de l'annonce du gagnant de ce mois-ci Frédéric Fargeot pour son programme Destruction sur Canon X-07 Chers lecteurs, bonsoir

VOUS ETES CERNES !

Ca alors, quelle coincidence ! On a publié un questionnaire dans le numéro spécial du mois d'août et presqu'en même temps, on a reçu des tas de réponses à ce, justement, questionnaire Alors tant qu'à faire, on les a dépouillées, analysées, disséquées de long en large et de bas en haut Voilà les résultats !

Ca y est, on vous connait parfaitement On te connait, devrais-je dire, cher lecteur, puisque désormais tu n'es plus qu'une entité unique Tu es notre lecteur tout seul, c'est toi qui décide, c'est toi qui fait le canard Tu as répondu au sondage de cet été et depuis, on sait exactement ce que tu penses, ce que tu veux, ce que tu ne veux pas, combien de sucre tu mets dans ton café le matin, tout, quoi


JE DOIS DIRE QUE SUITE AU QUESTIONNAIRE, PLUS DE 75% DES LECTEURS, ONT TROUVÉ LES DESSINS DE CARALI SUPER !
NON NON, C'ÉTAIT JUSTE POUR DIRE, QUOI.
SONT GÉNIAUX LES LECTEURS

Et comme t'es pas forcément au courant, je vais te dire exactement comment tu es Parce que j'ai oublié de te dire, la réponse la plus étonnante était "je ne me connais pas" Voilà la réponse arrive

Tu t'appelles Georges, tu as 18 ans et trois mois Tu as chez toi un Amstrad, un Spectrum, un Commodore et un Apple Tu as commencé à lire l'HHHHebdo au numéro 30 Ca te fait une super collec de plus de 70 numéros dont tu es fier comme Artaban, puisque tu le lis toutes les semaines Tu as découvert l'HHHHebdo chez un marchand de journaux chez lequel tu étais allé avec des copains C'est chez ce même marchand que tu continues à acheter, avec la fidélité qui te caractérise Tu l'aimes d'ailleurs tellement, cet HHHHebdo, que tu ne le prêtes même pas !

La seule infidélité que nous puissions constater, c'est que tu te laisses aller à lire Lui et de la BD de temps en temps On te pardonne, c'est de ton âge

Tu aimes tout dans le canard, sauf la pub Ah, c'est normal, personne n'aime ça Mais merde, fais un effort, essaie de nous comprendre ! Et puis non, n'essaie pas, j'ai des moyens de te la faire avaler, le pub c'est ça ou le canard à 30 balles T'as choisi ? T'es encore là ? Super, alors on continue

Tu aimerais bien qu'on fasse de l'info générale, des reportages marrants et des photos de cul on va faire quelque chose pour toi bientôt Tu veux qu'on garde le même rythme pour les programmes, ok Tu veux même qu'on les augmente, pourquoi pas ? On va envisager sérieusement

Ce que tu veux surtout, c'est qu'on continue d'emmerder le monde Ah ben ça tombe bien, justement, c'est ce qu'on avait l'intention de faire

Et puis bon, faut pas déconner, t'as pas pris ta plus belle plume d'oie pour des prunes Comme promis, on a tiré 50 personnes au hasard parmi toi, dont les noms suivent, qui gagnent un logiciel du soft-parade Content ?

Gagnent un logiciel .

Christophe Pansier, St Ore
Philippe Nigaise, Bolbec
Frédéric Simonot, La Teste
Dominique Hell, Seloncourt
Thierry Ollet, Bellegarde
Frédéric Esparon, Evreux
St Michel
Ricardo Gravelho, Domont
Dominique Dorison, Auxerre
Jean-Alain Oaversin, Paris
Emmanuel Niot, Oole
Marc Rizo, Toulouse
Alain Bilau, Faches-Thumesnil
Christophe Ouchet, Briey
Frédéric Seurin, Paris
Gérald Dumortier, Somain
Jérôme Rachello, Eysines
Jean-Luc Billet, Bourgoin-Jallieu
David Tadiotto, Villemoustaussou
Alain Lainen, Sierck les bains
Robert Pirrotte, Paris
Guillaume Macé, Gaillon
Laurent Pavlidis, St Tropez
Michel Lombard, Metz
Geneviève Thiroux La ville
du bois
Philippe Jacquot, Poligny
Régis Audrés, Bar le Duc
René Humbert, Athus
Jean-Claude Aldonce, Bagnols
sur Ceze
Jocelyn Bermadou, Montauban
Luc Soyeur, St Maur
Eugène Dorschner, Woippy
John Bon, Faverges
Claude Leguidard, Mont
St Aignan
Claudine Charrier, Le Cannet
Frédérique Couprie Paris
Vincent Desmares, Franconville
Philippe Decroix, Valognes
Jean-Louis Lepape, Fort-de-
France
Jean-Michel Legrand, St Herblain
Jean Pirson, Charleville-Mézières
Jean-Pierre Pascalin, Grignan
Christian Rose, Le Havre
Jérôme Pech, Béziers
Didier Lagreve, Aubervilliers
Dominique Riou, Livron
Dominique Renard, St-Maurice
Stéphane Soulcrin Ozouer
le Voulgis
Bernard Fenix, Baume les dames
David Remay, Neuilly sur Marne
Sylvain Gaonach, Concarneau
Gérard Ceccaldi, Paris (oups !
pardon)

GENERAL

département son

Chaîne audio verticale AMSTRAD SM 104

une exclusivité **GENERAL**

la chaîne complète avec ses enceintes

1995F

Alan SUGAR,
PDG d'AMSTRAD,
a voulu que le
SM 104
soit à l'audio ce que le CPC 464 est à la micro-informatique.
Un rapport qualité/prix imbattable.

- **double platine cassette** position métal avec duplication rapide - double vitesse
- **platine tourne-disque verticale avec bras tangentiel**
- **équaliseur 4 bandes de fréquences**
- **tuner PO/GO/FM/OC** puissance 32W (musicale)
- **2 enceintes**

A CREDIT
395F comptant
+ 6 mensualités de
285,90F
Coût total du crédit : 115,40F
TEG : 24,35 %

Pari réussi ! qu'on en juge

la chaîne complète **1995F** avec ses enceintes

qui dit mieux ?

FONCTIONNEMENT DE L'AMPLIFICATEUR

Volume
[illegible]

Balance
[illegible]

CORRECTEUR DE TONALITE
[illegible]

CONTROLE PHYSIOLOGIQUE
[illegible]

TOUCHE MONO/STEREO
[illegible]

FILTRES

PASSE BAS
[illegible]

CASQUE
[illegible]

FONCTIONNEMENT DU TUNER

PO-GO
[illegible]

FM
[illegible]

ANTI-PARASITE

[illegible]

QUELQUES INFORMATIONS CONCERNANT LA REPRODUCTION ET L'ENREGISTREMENT

[illegible]

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

[illegible]

REPRODUCTION DOUBLE
[illegible]

ENREGISTREMENT
[illegible]

ARRET AUTOMATIQUE
[illegible]

COPIE DE CASSETTE A CASSETTE

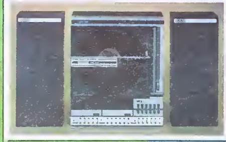
(à vitesse normale)
[illegible]

COPIE DE CASSETTE A CASSETTE

(duplication rapide)
[illegible]

ENREGISTREMENT A PARTIR DES MICROS

[illegible]



ENREGISTREMENT

A partir de la radio ou d'une platine tourne-disque
[illegible]

ENREGISTREMENT A PARTIR DES MICROS

[illegible]

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE TOURNE DISQUE

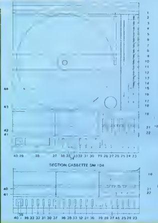
[illegible]

SOINS A APPORTER AUX MECANIQUES CASSETTE

[illegible]

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Puissance	Puissance droite musicale 32 watts
Courbe de réponse	30 Hz - 20 KHz
Distorsion	0,7% à 1 KHz à demi puissance
Égaliseur graphique	100 Hz à 10 dB 1000 Hz à 10 dB 3 KHz à 10 dB 10 KHz à 10 dB
Filtres	Passe-bas - 10 dB à 100 Hz Passe-haut - 10 dB à 10 KHz Contour + 10 dB à 100 Hz + 6 dB à 10 KHz
Rapport signal/bruit	meilleur que 50 dB
Section TUNER	
FM	88.5 - 108 MHz
PO	520 - 1600 KHz
GO	155 - 300 KHz
Sensibilité micro	5uV
Entrée antenne FM	75 ohms
Section Cassette	
Bande	Cassette
Vitesse de défilement	4,75cm par seconde (9,5cm par seconde de duplication rapide)
Pistes	2 pistes stéréo
Pleurage et scintillement	0,15% WRMS
Distorsion	1% à 1KHz
Courbe de réponse	60 Hz - 10 KHz
Sensibilité micro	0,5mV 600 ohms
Platine tourne-disque	
Type	BSR VL 315
Cellule	TC 12 MO
Transmission	Courroie
Contrôle de vitesse	Electronique
Dimensions et poids appareil principal	H 40cm, L 40cm, P 17cm Poids 15Kgs
Enceintes	H 40cm L 20cm P 15cm Poids 2,8Kgs chacune
Alimentation	220-240V AC 50 Hz



EMPLACEMENT DES COMMANDES

[illegible]

[illegible]

RECOMMANDATIONS IMPORTANTES - INTERFERENCES

[illegible]

PLATINE A CASSETTE

[illegible]

CONCLUSIONS DE GENERAL
[illegible]

MAGASIN DE VENTE GENERAL

ouvert tous les jours sauf dimanche
de 9 h 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
Tél. 206.50.50
Télex GL VIDEO 214 034 F

GENERAL

BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

Frais de transport, forfait 90 F — Etranger, outre-mer, nous consulter

Je, soussigné, M ________ Prénom ________

Adresse ________

____

commande le matériel suivant ________

Je choisis de vous régler par ☐ chèque bancaire ou ☐ CCP

pour un prix de ________ + 90 F (transport) = ________

Signature

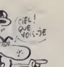
ALDO

MSX

Comment le peur d'être cocu vous fait prendre des risques, lorsque ALDO le magnifique rôde sur la plege

Pierre FAURE

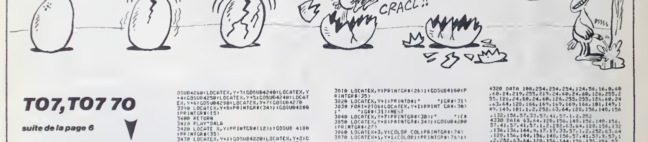
BONKA!
OH MON AMOUR! TOUS CES RISQUES QUE TU PRENDS POUR MOI TOUTE SEULE!



SUITE DU N° 104

```
4090 LINE(184,80)-(140,63) 1 2 8
4100 FORJ=1TO200 NEXT NEXT
4110 COLOR 5 DRAW"bm24,80" PRINT#1
 ,"Jeu de plage pour messieurs."
4120 COLOR 3 DRAW"bm24,104" PRINT#
1 "Pierre Faure    @juillet 85"
4130 COLOR 9 DRAW"bm80,112" PRINT#
1 "Manette    [M]"
4140 DRAW"bm80 136" PRINT#1 "Clavi
er   [C]"
4150 A$=INKEY$
4160 IFA$="M"ORA$="m"THENJS=1 GOTO
 4190
4170 IFA$="C"ORA$="c"THENJS=0 GOTO
 4190
4180 GOTO 4150
4190 RETURN
4200
4210  regles
4220
4230 CLS
4240 COLOR 11 DRAW"bm32 88" PRINT#
1 "Voulez-vous les régles ?"
4250 A$=INKEY$
4260 IFA$=""THEN4250
4270 IFA$="o"ORA$="O"THEN4290
4280 IFA$<>"o"ORA$<>"O"THENRETURN
4290 CLS
4300 COLOR13 DRAW"BM40,88" PRINT#1
,"Appuyez sur ESPACE "
4310 DRAW"bm40 96" PRINT#1,"pour t
ourner les pages."
4320 A$=INKEY$
4330 IFA$=""THEN4320
4340 IFA$<>CHR$(32)THEN4320
4350 GOSUB3220
4360 PLAY"o3l16cgefabgedfebc"
4370 IFPLAY(0)THEN4370
4380 PUTSPRITE3,(163,64),10,9'bais
euse
4390 PUTSPRITE2,(163,64),1,11'chev
eux
4400 COLOR 15 DRAW"bm24,120" PRINT
#1,"          La mer ...
            le soleil ...
         les palmiers ..."
4410 DRAW"bm24,152" PRINT#1,"Et vo
tre fiancée qui se fait      bronzer
 NUE sur la plage ..."
4420 A$=INKEY$
4430 IFA$=""THEN4420
4440 IFA$<>CHR$(32)THEN4420
4450 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4460 AL=1
4470 FORI=80TO112STEP4
4480 PUTSPRITE1,(I,61),6,CA-AL
4490 PUTSPRITE0,(I,61),1,CA-AL+1
4500 PLAY"o4l64cf"
4510 IFPLAY(0)THEN4510
4520 AL=-AL
4530 NEXTI
4540 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"Cela
vous embête car elle       a perdu
 son maillot lors du      dernier b
ain  et ALDO, le          dragueur in
fatigable, dont        le succès est
 foudroyant,         rôde sur la pla
ge ..."
4550 A$=INKEY$
4560 IFA$=""THEN4550
4570 IFA$<>CHR$(32)THEN4550
4580 FORI=0TO1
4590 PUTSPRITEI,(0,192)
4600 NEXT
4610 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4620 CP=3 AL=1
4630 FORI=100TO152STEP4
4640 PLAY"o7l64a"
4650 PUTSPRITE0,(I,63),1,CP-AL
4660 FORJ=1TO300 NEXT
4670 AL=-AL
4680 NEXT
4690 DRAW"bm24,136" PRINT#1,"Aussi
 décidez-vous de               plonger
, un sac à la main,         pour retr
ouver sa petite          culotte ...
"
4700 A$=INKEY$
4710 IFA$=""THEN4700
4720 IFA$<>CHR$(32)THEN4700
4730 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4740 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"Mais
avant de trouver cette       dernièr
e, il vous faudra           ramasser
les perles, éviter         les poisson
s ennemis, ainsi          que la pieuvr
e des grands           fonds sur laque
lle vous             pourrez tirer ...
"
4750 A$=INKEY$
4760 IFA$=""THEN4750
4770 IFA$<>CHR$(32)THEN4750
4780 LINE(16,128)-(255,191),4,BF
4790 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"ATTEN
TION, au moindre contact     c est l
a MORT '                      Surveille
z également votre          réserve d'o
xygène et ne vous      laissez pas s
urprendre par          les courants fr
oids                     paralysants ... "
4800 A$=INKEY$
4810 IFA$=""THEN4800
4820 IFA$<>CHR$(32)THEN4800
4830 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4840 DRAW"bm24,136" PRINT#1," A ch
aque nouvelle culotte
                                 tout s'a
ccélère ..."
4850 A$=INKEY$
4860 IFA$=""THEN4850
4870 IFA$<>CHR$(32)THEN4850
4880 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4890 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"Heure
usement vous gagnez          -un bon
us de 100 points.          -les perl
es valent 10 points      de plus.
                               -la culotte 5
0 points de plus,   -et vous bénéfi
ciez de 5 tirs    supplémentaires .
.."
4900 A$=INKEY$
4910 IFA$=""THEN4900
4920 IFA$<>CHR$(32)THEN4900
4930 LINE(16,120)-(255 191),4,BF
4940 DRAW"bm24,136" PRINT#1 "  Dep
lacements du plongeur
                                   Flech
es de Manette "
4950 A$=INKEY$
4960 IFA$=""THEN4950
4970 IFA$<>CHR$(32)THEN4950
4980 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
4990 DRAW"bm24 120" PRINT#1 "
Sortie de l eau
                                 Position
ner le plongeur          sur le coo
e fiancée et          le faire mon
ter ..."
5000 A$=INKEY$
5010 IFA$=""THEN5000
5020 IFA$<>CHR$(32)THEN5000 .
5030 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
5040 DRAW"bm24,120" PRINT#1,"     T
ir sur la pieuvre
                                       Bar
re ESPACE ou
                                   Bouton
 ACTION ..."
5050 A$=INKEY$
5060 IFA$=""THEN5050
5070 IFA$<>CHR$(32)THEN5050
5080 LINE(16,120)-(255,191),4,BF
5090 GOSUB3340
5100 FORI=0TO8
5110 PUTSPRITEI,(0,192)
5120 NEXT
5130 CLS
5140 RETURN
```

●



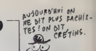
TO7, TO7 70

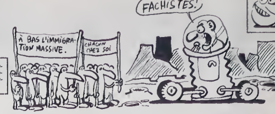
suite de la page 6

```
2980 REM *-*-*- POUSS-CACHE *-*-*-
2990 PSC=1
3000 GOTO 260
3010 PLAY"DOPE":END
3020 REM *-*-*-*-*-* JEU DE CARTE *-*-*
3030 FOR I=0TO115
3040 READ A,B,C,D,E,F,G,H
3050 DEFGR$(I)=A,B,C,D,E,F,G,H
3060 NEXT
3070 RETURN
3080 ON B GOSUB 3110,3120,3130,3140
3090 COLOR COL,RO
3100 GOTO 3150
3110 C$=GR$(1):D$=GR$(36):E$=GR$(37):F$=
GR$(47):COL=0:RO=7:RETURN
3120 C$=GR$(0):D$=GR$(38):E$=GR$(39):F$=
GR$(48):COL=1:RO=7:RETURN
3130 C$=GR$(2):D$=GR$(40):E$=GR$(41):F$=
GR$(49):COL=0:RO=7:RETURN
3140 C$=GR$(3):D$=GR$(42):E$=GR$(43):F$=
GR$(3):COL=1:RO=7:RETURN
3150 ON A GOSUB 3170,3220,3260,3310,3360
,3410,3460,3510,3560,3610,3660,3800,3960
,4120
3160 RETURN
3170 PLAY"O4DO
3180 LOCATE X,Y:PRINTGR$(22);:GOSUB 4180
:PRINTGR$(35)
3190 LOCATEX,Y+1:GOSUB4220:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4240:LOCATEX,Y+3:GOSUB4240:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4250:LOCATEX,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4240:LOCATEX,Y+7:GOSUB4270
3200 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(23)
3210 RETURN
3220 LOCATE X,Y:PRINTGR$(20);:GOSUB 4180
:PRINTGR$(35)
3230 LOCATEX,Y+1:GOSUB4220:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4250:LOCATEX,Y+3:GOSUB4240:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4240:LOCATEX,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4300:LOCATEX,Y+7:GOSUB4270
3240 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(21)
3250 RETURN
3260 PLAY"O4MI
3270 LOCATE X,Y:PRINTGR$(18);:GOSUB 4180
:PRINTGR$(35)
3280 LOCATEX,Y+1:GOSUB4220:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4250:LOCATEX,Y+3:GOSUB4240:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4250:LOCATEX,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4300:LOCATEX,Y+7:GOSUB4270
3290 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(19)
3300 RETURN
3310 PLAY"O4FA
3320 LOCATE X,Y:PRINTGR$(16);:GOSUB 4180
:PRINTGR$(35)
3330 LOCATEX,Y+1:GOSUB4220:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4260:LOCATEX,Y+3:GOSUB4240:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4240:LOCATEX,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATEX,Y+7:GOSUB4270
3340 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(17)
3350 RETURN
3360 PLAY"O4SO
3370 LOCATE X,Y:PRINTGR$(14);:GOSUB 4180
:PRINTGR$(35)
3380 LOCATEX,Y+1:GOSUB4220:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4260:LOCATEX,Y+3:GOSUB4240:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4250:LOCATEX,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATEX,Y+7:GOSUB4270
3390 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(15)
3400 RETURN
3410 PLAY"O4LA
3420 LOCATE X,Y:PRINTGR$(12);:GOSUB 4180
:PRINTGR$(35)
3430 LOCATEX,Y+1:GOSUB4220:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4260:LOCATEX,Y+3:GOSUB4250:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4310:LOCATEX,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATEX,Y+7:GOSUB4270
3440 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(13)
3450 RETURN
3460 PLAY"O4SI
3470 LOCATE X,Y:PRINTGR$(10);:GOSUB 4180
:PRINTGR$(35)
3480 LOCATEX,Y+1:GOSUB4220:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4260:LOCATEX,Y+3:GOSUB4250:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4310:LOCATEX,Y+5:GOSUB4240:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4290:LOCATEX,Y+7:GOSUB4270
3490 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(11)
3500 RETURN
3510 PLAY"O3DO
3520 LOCATE X,Y:PRINTGR$(8);:GOSUB 4180:
PRINTGR$(35)
3530 LOCATEX,Y+1:GOSUB4230:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4240:LOCATEX,Y+3:GOSUB4260:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4240:LOCATEX,Y+5:GOSUB4290:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4240:LOCATEX,Y+7:GOSUB4280
3540 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(9)
3550 RETURN
3560 PLAY"O3RE
3570 LOCATE X,Y:PRINTGR$(6);:GOSUB 4180:
PRINTGR$(35)
3580 LOCATEX,Y+1:GOSUB4230:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4240:LOCATEX,Y+3:GOSUB4260:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4250:LOCATEX,Y+5:GOSUB4290:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4240:LOCATEX,Y+7:GOSUB4280
3590 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(7)
3600 RETURN
3610 PLAY"O3MI
3620 LOCATE X,Y:PRINTGR$(4);:GOSUB 4180:
PRINTGR$(35)
3630 LOCATEX,Y+1:GOSUB4230:LOCATEX,Y+2:G
OSUB4250:LOCATEX,Y+3:GOSUB4260:LOCATEX,Y
+4:GOSUB4240:LOCATEX,Y+5:GOSUB4290:LOCAT
EX,Y+6:GOSUB4300:LOCATEX,Y+7:GOSUB4280
3640 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(5)
3650 RETURN
3660 PLAY"O3FA
3670 LOCATEX,Y:PRINTGR$(20);:GOSUB4180:P
RINTGR$(35)
3680 LOCATEX,Y+1:PRINTO$;"      ";GR$(31)
3690 FORI=2TO6:LOCATEX,Y+I:PRINT GR$(30)
;"      ";GR$(31):NEXT
3700 LOCATEX,Y+7:PRINTGR$(30);"      ";E$
3710 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(29)
3720 LOCATEX+1,Y+1:COLOR0:PRINTGR$(56);"
 ";GR$(51)
3730 LOCATEX+1,Y+2:PRINTGR$(57);:COLOR4:
PRINTGR$(58);GR$(59);GR$(60)
3740 LOCATEX+1,Y+3:COLOR0:PRINTGR$(57);:
COLOR4:PRINTGR$(61);GR$(62);GR$(63);:COL
OR0:PRINTGR$(64)
3750 LOCATEX+1,Y+4:PRINTGR$(65);GR$(53);
:COLOR1:PRINTGR$(55);:COLOR0:PRINTGR$(54
);GR$(66)
3760 LOCATEX+1,Y+5:PRINTGR$(57);:COLOR4:
PRINTGR$(67);GR$(68);GR$(69);:COLOR0:PRI
NTGR$(64)
3770 LOCATEX+2,Y+6:COLOR4:PRINTGR$(70);G
R$(71);GR$(72);:COLOR0:PRINTGR$(64)
3780 LOCATEX+3,Y+7:PRINTGR$(52);" ";GR$(
73)
3790 RETURN
3800 PLAY"O3SO
3810 LOCATEX,Y:PRINTGR$(26);:GOSUB4180:P
RINTGR$(35)
3820 LOCATEX,Y+1:PRINTO$;"      ";GR$(31)
3830 FORI=2TO6:LOCATEX,Y+I:PRINT GR$(30)
;"      ";GR$(31):NEXT
3840 LOCATEX,Y+7:PRINTGR$(30);"      ";E$
3850 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(27)
3860 LOCATEX+3,Y:COLOR COL:PRINTGR$(74)
3870 LOCATEX+1,Y+1:COLOR1:PRINTGR$(76);:
COLOR0:PRINT" ";GR$(51)
3880 LOCATEX+1,Y+2:COLOR1:PRINTGR$(77);:COLOR5
:PRINTGR$(78);GR$(79);GR$(80)
3890 LOCATEX+1,Y+3:COLOR0:PRINTGR$(81);:
COLOR5:PRINTGR$(82);GR$(83);GR$(84)
3900 LOCATEX+1,Y+4:COLOR0:PRINTGR$(85);G
R$(53);:COLOR4:PRINTGR$(55);:COLOR0:PRIN
TGR$(54);GR$(86)
3910 LOCATEX+2,Y+5:COLOR5:PRINTGR$(87);G
R$(88);GR$(89);:COLOR0:PRINTGR$(90)
3920 LOCATEX+2,Y+6:COLOR5:PRINTGR$(91);G
R$(92);GR$(93);:COLOR0:PRINTGR$(94)
3930 LOCATEX+3,Y+7:PRINTGR$(52);:COLOR1:
PRINT" ";GR$(95)
3940 LOCATEX+3,Y+8:COLOR COL:PRINTGR$(75
)
3950 RETURN
3960 PLAY"O3LA
3970 LOCATEX,Y:PRINTGR$(24);:GOSUB4180:P
RINTGR$(35)
3980 LOCATEX,Y+1:PRINTO$;"      ";GR$(31)
3990 FORI=2TO6:LOCATEX,Y+I:PRINT GR$(30)
;"      ";GR$(31):NEXT
4000 LOCATEX,Y+7:PRINTGR$(30);"      ";E$
4010 LOCATEX,Y+8:PRINTGR$(34);:GOSUB4200
:PRINTGR$(25)
4020 LOCATE X+3,Y:COLOR COL:PRINTGR$(74)
4030 LOCATE X+1,Y+1:COLOR2:PRINTGR$(96);
:COLOR0:PRINT" ";GR$(51)
4040 LOCATE X+1,Y+2:COLOR2:PRINTGR$(97);
:COLOR1:PRINTGR$(98);GR$(99);GR$(100)
4050 COLOR2:LOCATE X+1,Y+3:PRINTGR$(115)
;:COLOR1:PRINTGR$(101);GR$(102);GR$(103)
4060 LOCATEX+1,Y+4:COLOR0:PRINTGR$(104);
GR$(53);:COLOR4:PRINTGR$(55);:COLOR0:PRI
NTGR$(54);GR$(105)
4070 COLOR1:LOCATE X+2,Y+5:PRINTGR$(106)
;GR$(107);GR$(108);:COLOR2:PRINTGR$(109)
4080 COLOR1:LOCATE X+2,Y+6:PRINTGR$(110)
;GR$(111);GR$(112);:COLOR2:PRINTGR$(113)
4090 COLOR0:LOCATEX+3,Y+7:PRINTGR$(52);"
 ";:COLOR2:PRINTGR$(114)
4100 COLOR COL:LOCATEX+3,Y+8:PRINTGR$(75
)
4110 RETURN
4120 PLAY"O3SI
4130 BOXF(X,Y)-(X+6,Y+8)GR$(44),4,6
4140 BOX (X*8,Y*8)-((X+7)*8-1,(Y+9)*8-1)
,4
4150 BOX (X*8+1,Y*8+1)-((X+7)*8-2,(Y+9)*
8-2),4
4160 RETURN
4170 GOTO3070
4180 FOR I=1TO5:PRINTGR$(32);:NEXT
4190 RETURN
4200 FOR I=1TO5:PRINTGR$(33);:NEXT
4210 RETURN
4220 PRINTD$;"      ";GR$(31):RETURN
4230 PRINTD$;" ";C$;" ";C$;" ";GR$(31):RE
TURN
4240 PRINTGR$(30);"      ";GR$(31):RETURN
4250 PRINTGR$(30);"  ";C$;"  ";GR$(31):R
ETURN
4260 PRINTGR$(30);" ";C$;" ";C$;" ";GR$(
31):RETURN
4270 PRINTGR$(30);"      ";E$:RETURN
4280 PRINTGR$(30);" ";F$;" ";F$;" ";E$:RE
TURN
4290 PRINTGR$(30);" ";F$;" ";F$;" ";GR$(
31):RETURN
4300 PRINTGR$(30);"  ";F$;"  ";GR$(31):R
ETURN
4310 PRINTGR$(30);" ";C$;" ";F$;" ";GR$(
31):RETURN
4320 DATA 100,254,254,254,124,56,16,0,60
,60,24,219,255,219,24,60,24,60,126,255,2
55,126,24,60,24,60,126,255,255,126,24,24
,3,64,120,166,169,169,166,101,14
49,149,101,1,2,252,63,64,120,156,140,156
,132,156,57,33,57,41,57,1,2,252
4330 DATA 63,64,120,156,140,156,144,156,
57,41,57,41,57,1,2,252,63,64,120,156,132
,136,136,144,9,17,17,33,57,1,2,252,63,64
,120,156,144,156,140,156,57,41,57,9,57,1
,2,252,63,64,120,156,144,156,132,156,57,
9,57,33,57,1,2,252
4340 DATA 63,64,120,132,140,140,150,132,
33,121,41,49,33,1,2,252,63,64,120,156,13
2,140,132,156,57,33,49,33,57,1,2,252,63,
64,120,156, 132 ,156,144,156,57,33,57,9,
57,1,2,252,63,64,120,136,136,136,136,136
,17,17,17,17,17,1,2,252
4350 DATA 63,64,120,150,146,150,140,146,
73,41,121,73,121,1,2,252,63,64,120,156,1
46,146,146,156,57,73,73,73,57,1,2,252,63
,64,120,140,140,140,140,136,17,41,41,41,
41,1,2,252,120,120,120,120,120,120,120,1
20,1,1,1,1,1,1,1,1,255,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,255
4360 DATA 120,120,120,120,120,120,64,63,
252,2,1,1,1,1,1,1,120,156,170,190,170,13
6,156,120,1,57,17,85,125,85,57,1,120,140
,190,190,156,136,120,120,1,1,17,57,125,1
25,41,1,120,136,156,190,190,136,156,120,
1,57,17,125,125,57,17,1,120,136,156,190,
156,136,120
4370 DATA 120,1,1,17,57,125,87,17,1,36,0
2,169,84,42,149,74,36,63,64,120,120,120,
120,120,120,1,1,1,1,1,1,2,252,60,24,219,
255,219,24,60,60,0,0,28,62,127,127,127,8
4,80,24,126,255,255,126,60,24
4380 DATA255,195,129,129,129,129,195,255
4390 DATA 255,129,165,153,129,126,24,24,
24,24,126,129,153,165,129,255,240,16,240
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,0,15,255,131,133
,137,145,161,193,255
4400 DATA 2,7,7,7,7,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,
2,63,72,136,136,136,136,136,136,255,0,60
,36,36,60,0,0,252,18,17,17,17,17,18,20,1
36,136,136,136,136,136,136,255,0,0,60,36
,36,60,1,255,24,16,32,32,64,128,0,0,64,6
4,64,64,64,64,64,64,7,4,7,2,2,2,2,2
4410 DATA 64,64,64,64,64,224,32,224,0,0,
1,2,4,4,0,24,255,128,60,36,36,60,0,0,255
,17,17,17,17,17,17,17,40,72,136,136,136,
136,72,63,0,0,60,36,36,60,0,255,17,17,17
,17,17,17,18,252,64,64,64,224,224,224,22
4,64
4420 DATA 255,0,0,0,193,109,255,255,255,
255,109,153,0,0,0,255,0,0,0,0,7,5,9,14,4
,4,4,0,0,0,0,0,63,72,136,136,136,136,140
,140,255,129,129,129,66,66,36,24,252,18,
17,17,17,17,50,52
4430 DATA 4,4,4,2,2,2,2,2,140,140,140,13
0,137,137,137,249,0,0,0,0,255,0,0,255,56
,40,32,64,128,128,128,128,7,4,7,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,224,32,224,1,1,1,1,2,4,18,20
,255,0,0,255,0,0,0,0
4440 DATA 159,145,145,145,81,49,49,49,64
,64,64,64,64,32,32,32,44,76,136,136,136,
136,72,63,24,36,66,66,129,129,129,255,49
,49,17,17,17,17,18,252,16,16,16,16,16,32
,32,32,112,144,160,224,0,0,0,0
4450 DATA 0,0,0,0,0,0,28,34,42,42,42,42,
42,42,42,42,127,140,130,137,137,137,143,
137,255,129,66,36,153,66,180,0,254,49,81
,145,241,145,146,20,137,136,136,136,139,
136,136,255,1,1,135,129,225,128,129,255
4460 DATA 24,16,224,32,32,64,128,0,31,16
,31,20,0,0,0,0,0,0,0,16,56,240,0,248,0,1
,2,4,4,11,0,24,255,129,1,135,129,225,128
,128,255,17,17,209,17,17,17,145,224,84,8
4,84,84,84,84,84,40,73,137,143,137,130,1
40,127
4470 DATA 0,60,66,153,36,66,129,255,145,
241,145,145,149,81,49,254,84,84,84,84,84
,84,84,84,60,40,16,0,0,0,0,0,42,42,42,42
,42,42,42,127
```

●

MOON CONTROL


AUJOURD'HUI ON NE DIT PLUS FACHISTES ! ON DIT CRÉTINS.


FACHISTES!
À BAS L'IMMIGRATION MASSIVE.
CHACUN CHEZ SOI

C'est un véhicule bizarre qui se promène sur la lune et puis il lui arrive plein de trucs et puis c'est super.

Laurent GRISEL

Mode d'emploi :
Cassez vous la lune à taper et sauvegarder à la suite ces deux programmes. Le premier contient traditionnellement ce qu'il a l'habitude de contenir et le second aussi

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```
10        ************************
20        *                      *
30 '      *    Presentation de   *
40        *    MOON    CONTROL   *
50 '      *                      *
60 '      *     Par GRISEL L.    *
70 '      *                      *
80 '      *     Pour  AMSTRAD    *
90        *           CPC 464    *
100       *                      *
110 '     ***********V#1**********
120
130 '      ** ATTENTION **
140 '      Ce Programme est
150 '      Partiellement
160 '      incompatible avec
170 '      le CPL 664 .
180 '
190 IF HIMEM=43903 THEN SYMBOL AFT
ER 32
200 MEMORY &63FF
210 CO=10:MODE 1:BORDER CO:SPEED I
NK 5,5:INK 0,0:INK 1,CO:INK 2,6,0:
INK 3,0:PEN 2:PAPER 0:SO=10:TP=10:
EVERY TP,1 GOSUB 910
220 LOCATE 1,13:PRINT" CHARGEMENT
en COURS , PATIENTEZ S.V.P. ":REST
ORE 820:ADD=&6400:FOR I=1 TO 1500:
NEXT
230 READ A$:IF A$="FIN" GOTO 250
240 POKE ADD,VAL("&"+A$):ADD=ADD+1
:GOTO 230
250 MODE 1:OUT 255,1:OUT 256,1:WIN
DOW#2,1,40,1,1:PAPER#2,1:PEN#2,3:P
RINT#2,"   CHARGEMENT en COURS    "
;
260 PAPER 1:PEN 3:LOCATE 1,24:PRIN
T" Chargement en cours , PATIENTEZ
 S.V.P. ":X=7:Y=2:C1=1:P1=0:M$="MO
ON ControL":GOSUB 500:PRINT#2,CHR$
(13)," VEUILLEZ PATIENTER  SVP ";
270 SYMBOL 125,6,8,60,102,126,96,6
0:SYMBOL 123,96,16,60,102,126,96,6
0:SYMBOL 124,96,16,120,12,124,204,
118
280 GOSUB 670:RESTORE 760:PEN 3:LO
CATE 1,21:FOR I=1 TO 40:READ A:PRI
NT CHR$(A);:NEXT:LOCATE 34,20:PRIN
T CHR$(240);CHR$(239):LOCATE 1,22:
PRINT STRING$(40,143)
290 RESTORE 590:FOR N=0 TO 80 STEP
 80:FOR I=0+N TO 9+N:FOR J=50594+I
 TO 64930+I STEP 2048:READ Q:POKE
J,Q:NEXT:NEXT:NEXT
300 LOCATE 1,5:PEN 2:PRINT" Un jeu
 qui se d)roule au pixel et ! la
        milliseconde  pr(s ."
310 PRINT:PEN 1:PRINT"    A d)conse
iller aux grands nerveux !"
320 PRINT:PEN 3:PRINT" Serez-vous
l'unique explorateur lunaire ! avo
ir parcouru les  26  secteurs de
 A ! Z avec seulement six v)hicule
s ?"
330 PRINT:PEN 1:PRINT" MOON Contro
L ,":PEN 2:PRINT"       un jeu ple
in de rebondissements ."
340 PEN 1:LOCATE 15,17:PRINT"En BA
SIC & Langage Machine":INK 1,6:INK
 2,11
350 PAPER#2,0:CLS#2:CALL &6400:INK
 3,0:MODE 1
360 WINDOW#2,1,25,1,1:PAPER 3:CLS:
PEN#2,1:PRINT#2,CHR$(13)," VEUILLE
Z PATIENTER  SVP ";:WINDOW#3,2,39,
2,24:PAPER #3,2:CLS#3:WINDOW#3,3,3
8,3,23:PAPER #3,1:CLS#3:WINDOW#3,4
,37,4,22:PAPER #3,0:CLS#3
370 FOR I=1 TO 40:PLOT RND*544+40,
40+RND*304,3:NEXT
380 XT=400:YT=140:R=120:EN=3:GOSUB
 890:XT=350:YT=175:R=50:EN=0:GOSUB
 880:XT=420:YT=130:R=15:GOSUB 880:
XT=325:YT=95:R=22:GOSUB 880:XT=450
:YT=80:R=30:GOSUB 880:XT=460:YT=21
0:R=40:GOSUB 880
390 XT=60:YT=60:R=20:EN=2:GOSUB 89
0:FOR I=1 TO 60:PLOT RND*544+40,48
+RND*304,8:NEXT
400 PAPER 0:PEN 3:LOCATE 7,5:PRINT
"Attention les yeux !":PEN 2:LOCAT
E 17,7:PRINT"VOICI ..."
410 PAPER #2,3:CLS#2:INK 3,24:FOR
I=2 TO 40:SOUND 2,10+I*3,5:OUT 255
,1:OUT 256,I:FOR J=1 TO 60:NEXT:NE
XT:BORDER 3,9:Q=REMAIN(1)
420 FOR I=1 TO 5000:NEXT:BORDER 15
,16:FOR I=1 TO 6:CALL &640C:CALL &
6422:NEXT:CALL &640C
430 MEMORY &6FFF:RUN"!
440 '
450 ' ************************
460 ' * CARACTERES a DOUBLE *
470 ' * HAUTEUR et  LARGEUR *
480 ' ************************
490 '
500 FOR J=1 TO LEN(M$):AD=8*ASC(MI
D$(M$,J,1))+41983:FOR I=1 TO 8:Q$=
BIN$(PEEK(AD+I),8):D$="":FOR N=1 T
O 4:B$=MID$(Q$,N,1):D$=D$+B$+B$:NE
XT:C(I)=VAL("&X"+D$):D$="":FOR N=5
 TO 8:B$=MID$(Q$,N,1):D$=D$+B$+B$:
NEXT:D(I)=VAL("&X"+D$):NEXT
510 SYMBOL 252,C(1),C(1),C(2),C(2)
,C(3),C(3),C(4),C(4):SYMBOL 253,C(
5),C(5),C(6),C(6),C(7),C(7),C(8),C
(8):SYMBOL 254,D(1),D(1),D(2),D(2)
,D(3),D(3),D(4),D(4):SYMBOL 255,D(
5),D(5),D(6),D(6),D(7),D(7),D(8),D
(8):PAPER P1:PEN C1
520 LOCATE X+J*2,Y:PRINT CHR$(252)
+CHR$(254);:LOCATE X+J*2,Y+1:PRINT
 CHR$(253)+CHR$(255);:NEXT:RETURN
530 '
540 ' **************
550 ' * DONNEES du *
560 ' *  VEHICULE  *
570 ' **************
580 '
590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,7
,7,7,15,0,1,3,15,15,15,15,15,1,15,
15,0,12,14,15,15,15,15,15,0,0,0,0,
15,0,14,15,1,0,0,0,15,0,0,14,15,15
,7,3,15,0,0,0,30,15,15,15,15,0,0,0
,240,240,120,0,12,0,0,0,128,128,12
8,0,0
600 DATA 0,0,1,1,15,1,0,0,127,15,1
5,15,15,30,0,0,255,15,120,240,240,
240,240,96,255,15,15,135,135,131,0
,0,255,15,15,15,15,15,0,0,255,15,1
5,15,15,15,0,0,255,15,30,60,60,120
,40,16,255,15,135,195,225,224,192,
120,206,15,15,15,15,0,0,0,0,0,12,1
4,14,0,0,0
610 '
620 ' ******************
630 ' *  REDEFINITION  *
640 ' * des CARACTERES *
650 ' ******************
660 '
670 SYMBOL 250,165,255,255,255,255
,255,255,255:SYMBOL 249,13,223,255
,255,255,255,255,255:SYMBOL 248,13
7,251,255,255,255,255,255,255:SYMB
OL 247,213,255,255,255,255,255,255
,255  ' ** SOL **
680 SYMBOL 246,128,224,248,240,252
,254,255,255:SYMBOL 245,0,0,0,0,0,
16,58,255:SYMBOL 244,5,15,31,31,63
,127,127,255:SYMBOL 243,0,0,0,0,0,
72,252,255 ' ** TROUS **
690 SYMBOL 240,0,2,7,15,15,31,127,
255:SYMBOL 239,32,48,120,252,252,2
54,254,255   ' ** BOSSES **
700 RETURN
710 '
720 ' *****************
730 ' * DESSIN du SOL *
740 ' *****************
750 '
760 DATA 250,249,248,247,250,249,2
48,247,250,249,248,247,250,249,248
,247,246,245,243,244,250,249,248,2
47,250,249,248,247,250,249,248,247
,249,143,143,250,249,248,247,250,2
50
770 '
780 ' *******************
790 ' * LANGAGE MACHINE *
800 ' *******************
810 '
820 DATA 21,00,C0,11,00,65,01,00,4
0,ED,B0,C9,11,00,40,21,00,C0,01,00
,65,0A,77,03,23,10,7A,03,FE,00,C2,
15,64,C9,21,00,C0,01,00,65,11,00,4
0,0A,EE,FF,77,03,23,10,7A,03,FE,00
,20,F3,C9,FIN
830 '
840 ' *********************
850 ' * CERCLES & DISQUES *
860 ' *********************
870 '
880 P2=R*R:PLOT 700,700,EN:ORIGIN
XT,YT:FOR N=0 TO R*SIN(PI/4) STEP
2:J=SQR(P2-N*N):PLOT N,J:PLOT N,-J
:PLOT -N,J:PLOT -N,-J:PLOT J,N:PLO
T J,-N:PLOT -J,N:PLOT -J,-N:NEXT:O
RIGIN 0,0:RETURN
890 PLOT 700,700,EN:P2=R*R:ORIGIN
XT,YT:FOR N=0 TO R*0.71 STEP 2:J=S
QR(P2-N*N):MOVE N,J:DRAW N,-J:MOVE
 J,N:DRAW J,-N:MOVE -N,J:DRAW -N,-
J:MOVE -J,N:DRAW -J,-N:NEXT:ORIGIN
 0,0:RETURN
900 '
910 SO=SO+3:SOUND 1,SO,TP:RETURN

10 '     ************************
20 '     *                      *
30 '     *    MOON    CONTROL   *
40 '     *                      *
50 '     *     Par GRISEL L.    *
60 '     *                      *
70 '     *     Pour  AMSTRAD    *
80 '     *           CPC 464    *
90 '     *                      *
100 '    ***********V#1**********
110 '
120 '      ** ATTENTION **
130 '      Ce Programme est
140 '      Partiellement
150 '      incompatible avec
160 '      le CPC 664 .
170 '
180 ON BREAK GOSUB 3000:IF HIMEM=4
3903 THEN SYMBOL AFTER 32:MEMORY &
6FFF
190 KEY DEF 74,0,49:KEY DEF 72,0,3
2,32,32:KEY DEF 76,0,13,13,13:KEY
DEF 47,0,32,32,32:KEY DEF 75,0,13,
13,13:ZTPS=12000
200 MODE 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,
6:INK 3,2:BORDER 4:INK 14,12,24:IN
K 15,24,12:INK 12,10:INK 13,3:DEFI
NT B-Y:DIM AQ(16),C(8),D(8),S$(18)
:SPEED INK 30,10:INK 9,4:RANDOMIZE
 TIME:WINDOW#6,40,40,19,21
210 '
220 '    ************************
230 '    * DEBUT de l'AFFICHAGE *
240 '    *  de la PRESENTATION  *
250 '    ************************
260 '
270 X=3:Y=3:C1=14:C2=15:P1=13:P2=1
3:M$=" Moon Control ":RESTORE 2660
:FOR I=1 TO 10:READ ZS(I),ZN$(I):N
EXT
280 L=LEN(M$)+2:PAPER 12:FOR I=-1
TO 2:LOCATE X,Y+I:PRINT SPACE$(L);
:NEXT:PRINT:GOSUB 1380:INK 11,21:L
OCATE 3,10:PAPER 0:PEN 11:PRINT"A
vous d'explorer":INK 10,26:P1=0:C1
=10:X=2:Y=16:M$="la LUNE":GOSUB 16
30
290 INK 7,13,0:PEN 0:PAPER 7:LOCAT
E 1,25:PRINT"  Patientez S.V.P.  "
;:PLOT 1,16,7:DRAWR 640,0
300 '
310 '   *************************
320 '   *  ENTREE des DONNEES   *
330 '   * et du LANGAGE MACHINE *
340 '   *************************
350 '
360 AQ(1)=&C5:AQ(2)=&A2:AQ(3)=&C5:
AQ(4)=&52:AQ(5)=&C5:AQ(6)=&52:AQ(7
)=&C5:AQ(8)=&2:AQ(9)=&C5:AQ(10)=&2
:AQ(11)=&C5:AQ(12)=&2:AQ(13)=&C5:A
Q(14)=&52:AQ(15)=&C5:AQ(16)=&52
370 RESTORE 1800:FOR I=1 TO 18:FOR
 J=1 TO 3:READ Q:S$(I)=S$(I)+CHR$(
Q):NEXT:NEXT
380 AD=&7500:FOR AD=AD TO AD+80 ST
EP 4:X=634*RND+5:POKE AD,X\256:POK
E AD+1,X MOD 256:Y=200*RND+150:POK
E AD+2,Y\256:POKE AD+3,Y MOD 256:N
EXT
390 RESTORE 2210:AD=&7000:SCROLL=&
7000
400 READ A$:IF A$="FIN" THEN RESTO
RE 2220:AD=&70E0:AFF=AD:GOTO 420
410 POKE AD,VAL("&"+A$):AD=AD+1:GO
TO 400
420 READ A$:IF A$<>"FIN" THEN POKE
 AD,VAL("&"+A$):AD=AD+1:GOTO 420
430 RESTORE 2230:AD=&7110
440 READ A$:IF A$<>"FIN" THEN POKE
 AD,VAL("&"+A$):AD=AD+1:GOTO 440
450 RESTORE 2240:AD=&7130
460 READ A$:IF A$<>"FIN" THEN POKE
 AD,VAL("&"+A$):AD=AD+1:GOTO 460
470 RESTORE 1720:AD=&703A:FOR Z=AD
 TO AD+160:READ Q:POKE Z,Q:NEXT:AD
=&7560:GOSUB 3140
480 POKE &7135,&CD:POKE &7136,&19:
POKE &7137,&8D
490 '
500 ' **********************
510 ' * FIN d'AFFICHAGE de *
520 ' *  la  PRESENTATION  *
530 ' **********************
540 '
550 PAPER 9:IF INKEY$<>CHR$(13) TH
EN PLOT 1,16,9:DRAWR 640,0:P1=9:IN
K 0,0,17:C1=0:X=-1:Y=25:M$="Presse
z":GOSUB 1550:INK 7,1,4:PEN 7:LOCA
TE 15,25:PRINT" ENTER";:ZP=TIME:WH
ILE INKEY$<>CHR$(13) AND TIME<ZP+Z
TPS:WEND
560 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(4,11)
;:LOCATE 1,25:PRINT STRING$(15,10)
;:LOCATE 1,1:PRINT STRING$(6,11);:
SPEED INK 2,1:INK 10,26,0
570 GOSUB 2460:SPEED INK 10,10:LOC
ATE 1,25:PRINT STRING$(20,10);
580 '
590 ' *************************
600 ' * DEBUT de l'AFFICHAGE *
610 ' *  de la PAGE du JEU    *
620 ' *************************
630 '
640 INK 0,4:INK 3,4:PAPER 3:MODE 1
:CLS:INK 0,0:REGLES=0:SYMBOL 42,0,
102,60,255,60,102,0,0
650 PAPER 0:PRINT SPACE$(160);:INK
 1,6:INK 2,11:X=7:Y=2:PEN 1:GOSUB
3380:PRINT STRING$(22,10);:PAPER#5
,0:WINDOW#5,1,40,5,25:CLS#5:INK 3,
24
660 PLOT 320,200,2:FOR I=1 TO 5:PL
OT 640*RND,200*RND+150:NEXT:FOR I=
1 TO 8:PLOT 640*RND,200*RND+150,3:
NEXT:BORDER 0:PEN 3:LOCATE 1,21:FO
R I=1 TO 40:PRINT CHR$(RND*3+247);
:NEXT:PRINT STRING$(40,143);:POKE
&70DD,&A2:POKE &70DE,&C5:CALL &70E
0
670 X=5:Y=24:PEN 2:WINDOW#4,16,23,
24,24
680 LOCATE X,Y:GOSUB 3390:LOCATE 1
6,Y:PEN 1:PRINT"00000":LOCATE 30,Y
:PEN 2:PRINT"SECTEUR":X=30:Y=Y-1:
A=65:PEN 1:GOSUB 1470:WINDOW#5,40,
40,19,21:PAPER#5,3:PEN#5,1:WINDOW#
3,1,40,19,21:IF REGLES GOTO 790 EL
SE REGLES=1
690 WINDOW#1,5,35,6,16:PAPER#1,2:C
LS#1:WINDOW#2,6,34,7,15:PAPER#2,0:
CLS#2:PEN#2,3:LOCATE#2,2,3
700 PRINT#2," PRESSEZ  ":PRINT#2:P
RINT#2,"    [1]      JEU":PRINT#2:
PRINT#2,"    [2]     REGLES DU JE
U":A$="":ZP=TIME:WHILE A$<>"1" AND
 A$<>"2" AND TIME<ZP+2TPS:A$=INKEY
$:WEND:PAPER#2,2:LOCATE#2,1,9:FOR
I=1 TO 10:PRINT#2:FOR J=1 TO 40:NE
XT:NEXT
710 PAPER#1,0:LOCATE#1,1,11:FOR I=
1 TO 12:PRINT#1:FOR J=1 TO 40:NEXT
:NEXT:FOR I=1 TO 3:PLOT 640*RND,20
0*RND+150:NEXT:FOR I=1 TO 3:PLOT 6
40*RND,200*RND+150,2:NEXT
720 IF A$="2" OR A$="" THEN SYMBOL
 42,0,102,60,255,60,102,0,0:LOCATE
 1,25:FOR I=1 TO 25:PRINT:NEXT:GOS
UB 2720:PEN#4,1:CLS:GOTO 650
730 '
740 ' ******************
750 ' * INITIALISATION *
760 ' *     du   JEU    *
770 ' ******************
780 '
790 WINDOW#6,40,40,19,21:PEN#6,3:P
OKE &70DD,&A2:POKE &70DE,&C5:POKE
&70D8,&A2:POKE &70DC,&C5:RESTORE 1
870:P1$=CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(1)+C
HR$(15)+CHR$(8)+"#"+CHR$(15)+CHR$(
1):V=1:P2$=CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(1
):SC=0:SEC=65:CLS#4
800 PE=30:ENV 1,PE,1,2:ENT 1,PE,1,
2:ENV 2,100,0,1,15,-1,10:ENT 2,50,
-1,1,1,0,10,50,1,1:ENV 3,1,0,10,15
,-1,4
810 VOL=4:SOUND 4,200,30,VOL:SOUND
 4,170,30,VOL:SOUND 4,120,30,VOL:S
OUND 4,150,30,VOL:SOUND 4,110,25,V
OL:SOUND 4,90,80,VOL:CO=0:PEN#4,1
820 '
830 VD=6 ' Nb de vehicules
840 '
850 ' *********************
860 ' * BOUCLE PRINCIPALE *
870 ' *      du   JEU     *
880 ' *********************
890 '
900 SC=SC+1:PRINT#4,SC;CHR$(13);:C
ALL 28901:READ A:IF PEEK(28720) TH
EN SOUND 4,0,200,15,2,,31:GOSUB 23
40
910 IF A>64 THEN SEC=A:GOSUB 1470:
PRINT#5,P1$;CHR$(A);" ";:IF SEC>65
 GOTO 900 ELSE RESTORE 1870:GOTO 9
00
920 PRINT#6,P2$;S$(A);:A$=INKEY$:I
F V>1 THEN V=(V+1) MOD 16+1:POKE 2
8893,AQ(V+1):POKE 28894,AQ(V):GOTO
 900
930 IF A$=" " THEN SOUND 2,150,110
,5,,2:V=3:POKE 28893,AQ(4):POKE 28
894,AQ(3):GOTO 900
940 IF A$=CHR$(13) THEN CALL 40409
:SOUND 1,50,PE,1,1,1:CALL 29104:IF
 PEEK(29070) THEN SOUND 4,150,55,7
,3,,5:GOTO 900 ELSE 900
950 GOTO 900
960 '
970 '  *****************
980 '  * ENTREE du NOM *
990 '  *   du JOUEUR   *
1000 ' *****************
1010 '
1020 GOSUB 1310:SYMBOL 255,0,0,0,0
,0,129,129,255:CD$=CHR$(8):A$=B$:P
=1:LOCATE X,Y:PEN 3:PRINT A$:PEN 1
:LOCATE X,Y:W=X-1:EI:EVERY 50,0 GO
SUB 1170:AFTER 25,1 GOSUB 1180:GOS
UB 1170
1030 ZI=ZTPS:EI
1040 C$=INKEY$:ZI=ZI-1:IF C$="" AN
D ZI<>0 GOTO 1040
1050 IF ZI=0 THEN C$=CHR$(13)
1060 DI:SOUND 7,80,4:C=ASC(C$):IF
C=13 GOTO 1260
1070 IF C>31 AND C<123 THEN PEN 3:
PRINT C$;:PEN 1:A$=LEFT$(A$,P-1)+C
$+RIGHT$(A$,L-P):IF P<L THEN P=P+1
:GOTO 1030 ELSE PRINT CD$;:GOTO 10
30
1080 IF C=242 AND P>1 THEN PEN 3:P
RINT MID$(A$,P,1);CD$;CD$;:P=P-1:P
EN 1:GOSUB 1190:GOTO 1030
1090 IF C=243 AND P<L THEN PEN 3:P
RINT MID$(A$,P,1);:P=P+1:PEN 1:GOS
UB 1190:GOTO 1030
1100 IF C=16 THEN A$=LEFT$(A$,P-1)
+RIGHT$(A$,L-P)+CHR$(255):PEN 3:PR
INT RIGHT$(A$,L-P+1);:LOCATE W+P,Y
:PEN 1:GOTO 1030
1110 IF C=224 GOTO 1020
```

A SUIVRE...

Petites Annonces gratuites

NDLJC Vous avez vu ? Cette semaine y a 3 demi-pages de PA. J'espère que vous êtes contents. Faut dire qu'en c'moment j'parle pas beaucoup hein ? Mais c'est pas ma faute vos annonces sont pas très drôles alors j'ai pas beaucoup d'inspiration. Mais ça va v'nir j'vous l'promets. D'ailleurs j'sens qu'ça vient !

SPECTRUM

VENDS ZX Spectrum + jeux, ZX81 16K, livres jeux, le tout sous garantie, état neuf, 2000F Tel (42) 27 41 02

CHERCHE correspondants pour échange ou vente de logiciels Spectrum. Marcel Champagne Cortil Dewez 3 4 5670 Sambreville Belgique

VENDS ZX Spectrum 48K péritel, interface joystick, joystick Spectravidéo Quickshot II, 100 programmes du commerce (jeux, simulations, utilitaires) 2500F Stephane au (1) 700 88 69 entre 18 et 22H

CHERCHE programmes pour ZX Spectrum et logiciel de communication Minitel. Jacques Henn Manv. 18 rue Wurtz, 75013 Paris Tel (1) 580 63 48 ou (1) 45 80 63 48

VENDS Spectrum 48K péritel, 20 K7, 10 livres, tous câbles valeur plus de 2500F, vendu 1000F. Possibilite d'echange contre TV couleur Pal ou accessoires Amstrad. Benjamin au (33) 90 85 55

VENDS ZX Spectrum 48K péritel 3 livres (Basic et LM) le tout en parfait état de marche pour 1500F A Isambourg, boulevard Sebastopol 62140 Hesdin Tel 88 99 96

VENDS Spectrum + interface turbo 200 logiciels de jeu 2500F Laurent Harnboun au 645 74 43

ECHANGE Spectrum 48K péritel interface II, joystick magnetophone, cordons, bouquins environ 300 super-jeux, contre Commodore 64 et magnétophone. Laurent Champion, quartier St Martin, 07200 Aubenas Tel (75) 93 62 39

VENDS ZX Spectrum, adaptateur péritel, lecteur de K7, 8 K7 de jeux (The Hobbit, Dark Star, The lords of midnight, Psytron, Cobalt, Spy hunter, Manoir de Genius, Les flics, K7 d'apprentissage) encore sous garantie pour 6 mois, 2000F à débattre Mickael au (3) 470 37 47 le soir

VENDS pour Spectrum, microdrive avec interface ZX1, joystick, K7 de jeux, utilitaires, livres, 1400F M Garnavault, 3 square Mermoz, 95000 Jouy le Moutier Tel 443 63 67 apres 18H

VENDS ou echange logiciels pour ZX Spectrum. Thierry Fossier, 12 chemin des sports, 51000 St Martin sur le pré Tel (26) 64 36 16 le week end

VENDS Spectrum 48K, microdrive interface ZX1, interface manettes de jeu, 170 jeux geniaux, 5 bouquins de programmation, 1800F Roland Raoul, 22 rue du petit Montesson, 78110 Le Vesinet Tel 071 40 51

VENDS pour ZX Spectrum, interface Centronics Kempston type S, peu servie, valeur 600F, vendu 300F Tel (50) 41 01 73 après 19H

VENDS programmes pour ZX Spectrum. Les nouveautés à 25 balles, les autres à 15 Tel (3) 451 26 80 apres 18H.

CHERCHE pour etablissement d'enseignement, Spectrum en bon état de marche, faire offre à M Rousseau au (33) 25 63 11 aux heures de bureau

VENDS Spectrum + 48K péritel magnetophone Altai avec alimentation 13 K7 (environ 30 programmes), revues Ordi 5, 5 livres jeu Eureka (original) 2600F plus port Tel (94) 53 98 88 apres 19H

CHERCHE possesseur Spectrum 48K pour echange de programmes. Bruno au 206 79 00 apres 17H30 en semaine

VENDS Spectrum 48K pal, interface ZX1, microdrive (plus 4 micros), manuels anglais, magnétophone nombreux programmes câbles et adaptateur, 2500F Tel (1) 857 83 08

VENDS ZX Spectrum +, pal, adaptateur péritel, magnetophone, 10 K7 30 programmes Edouard Chevreau, route de l'hyppodrome, 44270 Machecoul

VENDS Spectrum 48K, péritel, interface manettes, 2 manettes, magnétophone, 20 K7 (plus de 100 programmes), livres, revues, 2500F Didier au (76) 31 64 07

VENDS ZX Spectrum, interface péritel, noir et blanc, magnetophone, joystick, interface ZX2, interface manettes programmable, 80 logiciels sur K7, 5 livres Basic et machine, revues et listings, 1500F Tel . 528 37 98

VENDS Kwick Load pour Spectrum (accelere, sans materiel en sus, le chargement de vos logiciels), prix réduit, manuel d'utilisation, pour pirate averti. Cherche et echange logiciels très récents. Renaud Berard à Paris au 202 88 99

ACHETE programmes pour Spectrum 48K à bas prix et voudrais échanger astuces. Achète formules de plombage David Leon, 151 avenue Maurice Bertheaux, 78500 Sartrouville.

VENDS Spectrum 48K péritel comme neuf interface manette programmable 300 logiciels 3200F François au (4) 350 04 75

VENDS Spectrum 48K interface ZX2 adaptateur péritel manette Quickshot II 20 K7 2500F Jean Michel Calvet au (1) 370 05 01

CHERCHE modulateur N B pour Spectrum entre 100 et 150F Franck Navarro 14 impasse Oradour sur Glane, 34500 Bezier Tel (87) 62 35 68

VIC 20

VENDS Vic 20 Pal moniteur ambre, magnéto cartouches, livres, nombreux programmes 2800 F, carte mere a 2 connecteurs Rom intégree 600 F (valeur 1200 F) Vends egalement 200 logiciels en LM de "haut niveau" Th Danquin Chemin de l'Engluchene, 49500 Segre

VENDS Vic 20, 8 Ko, manuel d'utilisation, autoformation basic, magneto Vic Tron, Quiz master (Vic 3501), K7 softheque ordinateur n° 1 et 3, livre N° 1 et 3, Blitz, Para, nombreuses K7 enregistrees, livre "La pratique du Vic 20" Tome 1, manette de jeu, prise RVB (moniteur) emballage d'origine housse de protection. Le tout 2500 F J Pierre Thieuleux 46 rue Paul Doumer 59730 Briastre (Solesmes) Tèl (27) 37 45 81 (après 18h20)

VENDS programmes neufs Commodore Auto formation au Basic (Vic 20) 200 F, Simplicalc 200 F, Master 64 450 F, programmes neufs Dragon (disk) Pengon 140 F, Gesad, Gesed, 300 F. Mr de la Purification Thierry 6, allee Charles de Gaulle 31140 St Alban Tel (61) 70 57 58

CHERCHE extension 8 ou 16K pour Commodore Vic 20. Vends ou Echange jeux et programmes pour Vic 20 Tel (26) 49 48 53 (le week-end aux heures des repas et demander Frédéric)

ZX 81

VENDS ZX 81 64K clavier pro avec pavè numérique alimentation 1 5 A, TV N B lecteur de K7 câbles K7 utilitaires K7 de jeux 6 livres sur le ZX 81 1600F Tel (1) 384 18 39 le soir

VENDS ZX 81 ne servant jamais, 16K nombreux listings, livres et cordons 500F Philippe Brogniart au (7) 856 07 56 après 17H

VENDS ZX 81, 16K synthèse vocale, interface joystick, joystick 5 K7, documents initiation au Basic et au langage machine du Z80A nombreux listings (dont maths tous niveaux), acheté 2530F, vendu 1500F Eric Soncini, 7 Gras (près de Metz) 57640 Vigy. Tel (8) 776 60 68 après 18H

VENDS ZX 81 32K, moniteur AGB (sauvegarde et chargement en 30 secondes de Basic ou LM), interface manette de jeu, manette, ZX Printer (mini imprimante), clavier ABS, livres, revues, 50 logiciels 1800F. Jean Louis au (6) 996 78 30

VENDS ZX 81 de Decembre 84, 16K de Fevrier 85, magnetophone de Decembre 84, livre Pratique du ZX 81 la programmation en LM, vraie K7 Chess, K7 avec Flight, 5 K7 effacées, 650F soit moins de la moitiè de la valeur d'achat. Samuel Leroux au (32) 59 40 40.

VENDS tous programmes pour ZX 81 16K ou Oric Atmos. Cherche gènereux donateur de materiel, même usagè, pour Oric ou ZX D.Rousc, Les Embaysses Hautes, 46200 Souillac

VENDS ZX 81 (01.85) encore sous garantie, très bon ètat, peu servi, 16K, clavier ABS, nombreux jeux sur K7 (Raiders, Stock Car, Flight Simulator, Chess 000, nombreux programmes de l'HHHHebdo) nombreux listings, 2 Ordi 5, manuel, 800F (veleur 1450F) port compris [illegible] C Tably au (47) 53 [illegible] (Joué des tours Indre et L[illegible] entre 17H30 et 20H

VENDS ZX 81 16K 2 K7 de jeux manuel de programmation 620F Yann Tregard quartier la Clautre 26260 St Donat Tel 45 22 07

VENDS ZX 81 16K alimentation, cordons manuel K7 (Rex Simulateur de vol Chess Moon Patrol etc) livre Clefs pour le ZX 81 listings sur feuilles clavier ABS très bon état 900F Christophe au (91) 31 66 55 à partir de 19H

VENDS ZX 81 16K clavier mécanique TV N B magnétophone K7 de 32 programmes 2 K7 vierges livre de 120 programmes cordons, le tout de Noel 84 1600F à débattre Chez M Haegek 24 rue de Setif, 72000 Le Mans Tel (43) 82 04 00

VENDS ZX 81, 64K clavier professionnel HRG, carte son adaptateur cartouche, 5 cartouches nombreux jeux, valeur 5500F, vendu 3000F Tel (22) 91 94 90 le soir à 20H

VENDS ZX 81, inversion video, clavier mécanique, 5 extensions (son, couleur, parallele, cartouche), 14 logiciels, 20 revues 1900F, vente separée possible François Bories, Le Frêche, 40190 Villeneuve de Marsan Tel (58) 45 80 04 après 19H30

VENDS ZX 81, clavier mécanique, 32K, imprimante, tèléviseur N B, carte PJ 1K, tres nombreux programmes, très nombreux livres, très nombreuses K7, 2000F Tel (91) 68 55 54 après 7H45.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, 3 K7 dont Traffic, livre de programmes, 900F. Tel (27) 44 18 81

VENDS ZX 81, 16K (sous garantie), 400F, nombreux logiciels et livres, prix à debattre T Nguyen, 29 rue George Sand, 75018 Paris, Tel 525 38 73.

NOUVEAU!
COMMODORE
GRATUIT POUR TOUT ACHAT DE 5 LOGICIELS, ON VOUS OFFRE 1 QUICKSHOT II
DES PRIX FOUS SUR LES HITS COMMODORE
CADEAU!
AMSTRAD
MICROSTORY
ATARI 520 ST
LE PARI D'ATARI!
MATERIELS DISPONIBLES IMMÉDIATEMENT
CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
AMSTRAD 6128
MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS TEL. 325.51.52 METRO : MAUBERT-MUTUALITE
A partir 25 oct. Tél. 43 25 51 52

LUNDI 14 H 30 • 19 H 30
MARDI A SAMEDI 10 H • 13 H 14 H • 19 H 30

Nouveau ! Commodore

128 K	3250 F
Lecteur Disk 1571	2890 F
Les 2	5890 F

4 Super offres Commodore 64

C 64 Péritel + 1 lect cas. + 1 joystick + 1 jeu	2 690 F
CRÉDIT comptant 510 F + 12 mens.	210 F
C 64 + moniteur coul. 36 cm + Lecteur de cass. autoformation basic	4 690 F
CRÉDIT comptant 570 F + 12 mens.	400 F
C 64 + lecteur de disk + 1 jeu	3 790 F
CRÉDIT comptant 700 F + 12 mens	300 F
C 64 lecteur de disk + moniteur couleur 36 cm + imprim. MPS803	7 390 F
CRÉDIT comptant 1150 F + 12 mens.	600 F
C 64 Pal	1 990 F
LECTEUR DISK 1541	1 990 F
IMPRIMANTE MPS 803	1 490 F
IMPRIMANTE MPS801	1 690 F
IMPRIMANTE ALPHACOM 40 col papier ordin	690 F
MONITEUR COULEUR COMMODORE 36 cm	2 390 F
MONITEUR FIDELITY CM15 COULEUR 36 cm	2 590 F
MONITEUR MONOCHROME	990 F
CAPOTS DE PROTECTION	130 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT compatible MINITEL	1 480 F
NOMBREUX JOYSTICKS A PARTIR DE	99 F
DISQ. 5 1/4 p. SF DD	80 F
DISQ. 5 1/4 p. SF DD DS Hte gamme	139 F
PINCE A DISQUETTES	89 F
BOITES RANGEMENT 50 DISQ	155 F
BOITES RANGEMENT 100 DISQ	199 F

DES PRIX FOUS SUR LES HITS COMMODORE

DONALD DUCK C/D	115/175 F
MASQUERADE - D	175 F
LUCIFER REALM - D	175 F
TERROR MOLINOS - C	115 F
WINTER GAMES C/D	115/175 F
SUMMER GAMES I - C/D	115/175 F
SUPERZAXXON C/D	115/175 F
WIRLINURD C/D	115/175 F
MACK WYCHE C	130 F
WYSARD S LAIR - C	115 F
SUMMER GAMES II - C/D	115/175 F
BEACH HEAD II - C/D	115/165 F
TOUR DE FRANCE - C	125 F
ROAD RACE - C/D	115/199 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	109/145 F
HYPERSPORTS C	99 F
THE WAY OF EXPLODING FIST - C/D	110/175 F
CAULDRON C	99 F
ENTOMBED C	115 F
RESCUE ON FRACTALUS C	115 F
SKY FOX C/D	115/175 F
JUMP JET - C	105 F
CONAN D	175 F
DAMBUSTERS C/D	115/175 F
GREMLINS C	115 F
DROG S REVENGE - C/D	115/125 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D	115/175 F
MUSIC STUDIO - C/D	125/200 F
NODES OF YESOD - C	115 F
ON COURT TENNIS - C	125 F
PITSTOP II C/D	115/175 F
QUASIMODO C	115 F
SPY VERSUS SPY - C/D	105/145 F
THEATRE EUROPE C	149 F
ULTIMA III D	235 F
ARR MC BOXING C	125 F
A VIEW TO A KILL - C	135/189 F
KARATEKA - C	115 F
STEALTH C	115 F
CASTLE OF D CREEP - C	115 F
PINBALL CONSTR SET - D	175 F
RACING DESTR SET - D	175 F
MUSIC CONSTR SET - D	175 F
ZORRO - C/D	115/175 F

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	390 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 K	380 F
TURBO 50 - K	500 F
CASSETTE D ALIGNEMENT	130 F
DATABASE - C	199 F
DATAMAT - D	250 F
TEXTOMAT - D	250 F
VIRGULE - C	250 F
PAINTPIC C	199 F
TOOL 64 K	600 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F
L. BASIC (Bas. étendu) - D	695 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 compilateur - D	350 F
SUPERBASE - D	990 F

NOMBREUX AUTRES TITRES ET UTILITAIRES DISPONIBLES

CADEAU ! AMSTRAD

jusqu'à épuisement du stock 2 CASSETTES DE JEU ET 1 MANETTE DE JEU GRATUITES POUR TOUT ACHAT D'UN AMSTRAD CPC 464

CPC 464 monochrome + 1 CADEAU	2 690 F
CPC 464 couleur + CADEAU	3 990 F
AMSTRAD CPC 6128 128 K	
CPC6128 monochrome	4 490 F
CPC6128 couleur	5 990 F

TOUS LES LOGICIELS AMSTRAD SONT DISPONIBLES, LES DERNIERS HITS.

UTILITAIRES EN CASSETTES

INITIATION BASIC C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C	245 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT gestion fichier français	450 F
TEXTOMAT trait texte franç	450 F
GESTION DE STOCK	395 F
FACTURATION	600 F
D.A.M.S. ASSEM/DESASSEMB/ MONITEUR	395 F
C.A.O. Conception assistée par ordinateur	360 F
LUDESSIN	225 F
MASTERS 2 gestion de fichier	590 F

ATARI

520 ST	9 950 F

1 U C 512 Ko, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 Ko, 1 moniteur monochrome hte résolution 1 souris, TOS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PAINT
Et les premiers logiciels disponibles.

ASSEMBLEUR	600 F
FORTH-LEVEL 1	1 200 F
LANGAGE C ATARI	N.C.
EXERLIS (trait texte)	600 F
PASCAL	1 995 F
LANDS OF HAVOC (aventure)	280 F
ZORK aventure	425 F
HEX (cobert)	875 F
CHESS (3D)	N.C.

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY 14, rue de Poissy 75005 PARIS

Je, soussigné, M ____
Prénom ____
Adresse ____
Tél. : ____
marque du matériel ____
commande le matériel suivant ____
pour la somme totale de ____
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement
chèque [ ] mandat [ ] carte bleue [ ]
N° CB ____ Validité : ____
Signature : ____ Date ____
Je désire recevoir le catalogue de prix joindre 3 timbres à 2,20 F
DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : ____
Montant de la commande ____
Nombre de mensualités (de 4 à 54) : ____
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque [ ] ccp [ ] mandat-lettre
Signature : ____ Date : ____
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

Petites Annonces
gratuites

ATARI

VENDS Atari 800 XL unité 1010 1050 1020, 3 joysticks livres Basic, 150 programmes sur disquette 40 sur K7 nombreuses notices, listings accessoires Nicolas Berthillier, 14 promenade Mme de Sevigné 14000 Caen Tel 31 82 11 73

VENDS Atari 800 XL lecteur de cassettes (1010), logiciels, livres Laurent Gluck 5 parc Denise Ferrier, 68120 Peastatt Tel (89) 50 26 39

ECHANGE logiciels pour Atari 800 XL lecteur de disquettes, vends "102 programmes pour EXL 100", cherche généreux donateur de joystick en parfait état de marche (frais de port remboursés) O Zucchet, 111 rue P et M Curie, 36000 Chateauroux Tel (54) 34 59 33

VENDS Atari 800 XL sous garantie, en parfait état (4 85), 200 programmes sur disquette , 1700F Franck Rousso, 19 rue de l Abreuvoir, 93120 La Courneuve Tel 836 37 10.

SHARP

VENDS Sharp PC 1251 20 programmes sur K7 1000F à débattre Tel 301 80 90 aprés 19H

VENDS Sharp PC 1261, CE 125 (imprimante et cassettes), 2000F Tel 803 41 39 aprés 20H

CHERCHE utilisateurs de Sharp PC 1211 pour échenges divers Emmanuel Dupas, 12 rue Pierre Curie, 91390 Morsang sur Orge

MSX

VENDS ou échange jeux pour MSX Dauny Erwan 49 avenue Jules Ferry, 13220 Chateauneuf les Martigues Tel 42 79 90 55 le soir

VENDS cartouches pour MSX Circus Charlie, Heli Tank Space Trouble Fire Rescue 100F chaque cassettes Zaxxon Les flics Intercepteur, Pitfall II 50F cheque Thierry au (1) 340 72 54

VENDS MSX Yeshica 64K, cordons, manette de jeu 3 cartouches de jeu, programmes sur cassettes (utiliteires et jeux), 2 livres de programmes et d initiation, 1990F à débattre Tel 355 44 26 poste 52 34 M Mérec aux heures de bureau

CHERCHE moniteur monochrome pour MSX, cherche contacts MSX pour échange de programmes et idées Alain Basset, 18 chemin des cerisiers, 73100 Aix les Bains

VENDS Yeno SC 3000 avec manuel Basic Yeno et cartouche Basic, manette de jeux, 2 cassettes de jeux, 1500F Tel (83) 41 31 10.

VENDS ou échange lecteur de disquette Sony HBD50 à 3200F acheté le 20 Août 85, contre imprimante Vends Yeno DPC 64 complet et neuf, 2950F Tel (88) 83 66 49 aux heures de bureau sauf Lundi

VENDS Yeno MSX 64K acheté en Mars 85, 3 cartouches de jeu (Billard, Flipper, Golf), 2600F M Gasquerel au 974 65 90 aux heures de bureau

VENDS MSX Sanyo PHC 28, 2 cartouches, livre d'initiation à l'assembleur, 1500F Stéphene au 771 08 72

VENDS Canon MSX 64K sous garantie, 2 livres, cartouche, 4 cassettes, 2300F A.Pechereau, 32 avenue de Sautesbourg, 69100 Tassin la demi Lune Tel (7) 834 51 57.

VENDS MSX Yono 64K magnetophone Sanyo joystick 20 logiciels livres 2300F M Drain 4 place A Renoir 95230 Soisy Tel 417 03 25 ou 280 72 41 aux heures de bureaux

CHERCHE compilateur pour MSX échange programmes sur K7 ou listings et vends mes K7 vidéo (30) ou les échange contre lecteur de disquettes ou imprimante matricielle Contet, 4 square des roses, 93300 Aubervilliers

HECTOR

VENDS Hector HRX 64K (Forth et Basic), Disc 2 2x600K (Juin 85), moniteur couleur, imprimante Seikosha GP 100 A, 50 K7 de jeux et programmes, disquettes de programmes, 15 disquettes, 2 joysticks, nombreuses documentations, 12000F Tel (56) 21 86 98 aprés 20H

VENDS Hector 2 HR+ , 48K, magnétophone intégré, 2 joysticks, 7 K7 diverses, guide d'utilisation, manuel du Basic 3X, encore sous garantie, prix à débattre. Tel 681 86 12 aprés 18H.

CHERCHE possesseur d'un Hector 2 HR+ pour échange de programmes sur K7 ou listings Jean Marc Monmarin, 73 avenue des Martyrs de la Résistance, 33127 Martignas

VENDS Hector HRX 64K, Forth et Basic, joystick, 4 K7 (langages et jeux), 2 manuels et de nombreux programmes. Stéphane Savattier, 18 rue du Clain, 86530 Naintre Tel (49) 21 84 82 à partir de 18H30

THOMSON

VENDS TO7 70 garanti encore 6 mois lecteur de K7, manettes de jeu avec son, cartouche basic, plus 11 jeux (aigle d'or, F B.I Eliminator, Pulsar II, Club de football, etc , le tout 5000 F (à débattre) Mme LECIEJEWSKI 62 rue de Malnoue 93180 Noisy Le Malnoue

VENDS TO7 (sous garantie) état neuf basic trap pictor contrôleur et manettes de jeu lecteur de K7 2 livres codeur modulateur (si nécessaire) Prix 1400 F Tel (49) 28 43 16

VENDS TO7 basic trap, pictor extention 16 ko, ext manettes de jeu , magnéto, pulsar II, pilot K7 hebdogiciel software n° 1 + nombreux jeux sur K7, livre "initiation au basic TO7", livre "102 programmes pour TO7" et Theophile n° 6, 8, 9 et 10 le tout 3500 F Tel (51) 97 52 45 Olivier MAES 54 route de Fonteine 85750 Angles

VENDS MO5, magnéto, 2 livres d'initiation, 2800F Tel (99) 52 10 40

VENDS TO7 70, basic, logo, manuel d'initialisation Lecteur K7, manettes de jeu , extension musique et jeux, ext incrustation, livres, nombreux programmes éducatifs et jeux (chasseur omega, pac man, circuit, tennis, zap track .) : 5200 F (achete le 12-84) Mr DEYCARD 33145 St Michel de Fronsac Tel · (57) 24 98 75

ECHANGE pour TO7 70 logiciels de jeu aigle d'or, bidul, business.. Tel . (79) 64 42 69.

VENDS MO5 (oct 84), lecteur de K7 spécifique, contrôleur de son, manettes de jeu , crayon optique, 15 K7 de jeux dont Space shuttle simulator, mission delta, labyrinthe survie, l'aigle d'or, etc . Livre le guide du MO5, les secrets de superdéfi Valeur 6300 F , vendu 5000 F avec emballage d'origine Marc TABARY, 1 place de la Pinède 94470 Boissy St Léger Tel · (16) 569 22 49.

VENDS TO7, 16K, TV N/B, magnétophone, extension manettes, clavier IBM, modulateur, Basic, Fox, Pulsar, Yeti, Stratac, nombreux programmes, 12 livres (assembleur, trucs, langages, utiliteires, jeux, etc), valeur 9500F, vendu en parfait état 4000F Tel (38) 56 26 00 aprés 19H.

ECHANGE pour Thomson Super tennis ou Orbitel mission centre Androides ou Invasion Pas de copies J P Zanier 1 avenue de l hirondelle 93380 Pierrefitte

VENDS lecteur et contrôleur de disquettes pour TO7 70 garanti jusqu en Avril 86, 2800F, clavier Peritek pour TO7 70 500F Tel 973 96 19 aprés 19H30

VENDS lecteur de disquettes, contrôleur, pour TO7 TO7 70, 50 programmes sur disquette , manuel DOS, valeur 6000F, vendu 2900F sous garantie Daniel Geay au (35) 93 21 04

VENDS listings de l HHHHebdo pour MO5 et TO7 depuis le No 1, 1F la page format A4 Tel (65) 22 63 66 poste 423

VENDS jeux pour TO7, TO7 70, entre 10 et 20F Baki Mourad, 1 résidence les Niveoles, 92600 Asniéres

ACHETE ou échange programmes pour TO7 ou TO7/70 parus dans l'HHHHebdo entre le No 1 et 80 Didier Adam, 34 rue A Cesse, 59000 Lille

VENDS MO5 sous garantie, lecteur de K7, crayon optique, interface péritel/sécam, 13 logiciels (Flipper, Aigle d'or, FBI, etc), 3 livres sur le Basic du MO5, 2000F Régis Vignon, 34 rue du château d eau, 91130 Ris Orangis Tel 943 34 21.

VENDS MO5, magnétophone, crayon optique, modulateur sécam, manuel d'instruction, manuel technique, programmes (Aigle d or, etc) Geland, cité scolaire, 71160 Digoin

VENDS TO7/70, lecteur de cassettes MK 90 090, cartouche Basic, 4000F. B Emorine, Colleville sur mer, 14710 Trevieres. Tel , (31) 21 32 69 ou (31) 22 41 81.

ECHANGE nombreux programmes pour TO7/70 (jeux d aventure surtout) Patrick Bonnin, boulevard Margeron, 61140 Bagnoles de l'Orne Tel . (33) 37 70 57.

VENDS TO7 état neuf magnétophone extension mémoire 16K contrôleur de son et de manettes 2 manettes module Basic Pictor Trap Chasseur Oméga Pingo Software 3 K7 avec nombreux programmes livret d initiation au Basic 2 livres sur les jeux du TO7 nombreux programmes de l HHHHebdo 4500F (valeur 7350F) Chighine Giacomo 20 rue des vergers 57460 Behren Tel 786 32 13

VENDS ou échange logiciels pour MO5 Thierry Julien au 555 95 50 poste 27 42 aux heures de bureau Achéte logiciels pour Apple IIc

VENDS MO5, moniteur N B, 2 manettes de jeu, lecteur de K7, crayon optique, nombreux jeux valeur 9250F, vendu 6000F Tel (94) 04 61 03

TRS 80

VENDS TRS 80 modèle 1 niveau 2, 48K, 2 unités de disquettes, écran vert, NDOS, disquettes cours, progiciels de jeu , documentation, livres revues. 5400F Philippe, 29 rue Gravereaux, 94240 L Hay les Roses Tel (1) 864 92 40

VENDS TRS 80 couleur, Basic étendu, 16K, Novembre 84, magnétophone, casse jeux, livres, peu servi Mandard Mezire, 43360 Arvant Tel (71) 76 93 88

VENDS TRS 80 16K, interface 32K, doubleur de densité, RS 232 C, 3 drives 5 pouces un quart 5F/DD, alimentation pour 2 drives, moniteur N B, 4 DOS, compilateur Fortran, Pascal et Logo, nombreux logiciels et utilitaires, 5000F à débattre M Millot au 304 03 07 aprés 19H

VENDS TRS 80 color computer, 2 Basic étendus 16K, 10 K7 de jeux, magnétophone cartouche Tennis 3 livres d initiation au Basic, livre de jeux, 2 joysticks, cordons, une trenteine de programmes, 3000F, Pascal Isel, 1 rue du Béarn, 57070 Metz Borny Tel : (8) 737 22 98

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !

Versions pour · COMMODORE 64 (C D) ORIC (C D)-AMSTRAD (C D)-SPECTRUM (C)
au prix de 150 F (cassette)
200 F (disquette)
En préparation MSX (C) APPLE II (D)
ENTERPRISE (

ROGER MOORE
JAMES BOND 007
DANGEREUSEMENT VÔTRE

COPYRIGHT DANJAQ S A
ALL RIGHTS RESERVED

Version française distribuée en exclusivité par
Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé
75009 PARIS
Tél (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

M
Rue
Code Ville
Désire recevoir le jeu DANGEREUSEMENT VOTRE
pour l'ordinateur
sur cassette disquette (rayer la mention inutile)
joint mon reglement de par

GRANDE VENTE DIRECTE D'USINE AUX PARTICULIERS

MICRONIQUE hector

61, rue Fernand Laguide, 91100 CORBEIL-ESSONNES
Tél. (6) 088.35.58 (à 300 mètres de la gare de VILLAGE)

PRIX PUBLIC 1290 F UNIQUE

VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1985

CE MODELE COMPACT EN 16K avec 3 logiciels - Basic Résident - 2 poignées de jeux - Manuels. Le tout superbement présenté dans un joli coffret.

POUR VOS CADEAUX
STOCK LIMITE - LIVRAISON SOUS 48 H.

Profitez des PRIX EXCEPTIONNELS sur la gamme des

micro-ordinateurs hector

l'ordinateur personnel français

- HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K
  + moniteur N/B interfacé
  PRIX PUBLIC 3190 F
- HECTOR LOISIRS PLUS - 48 K
  + moniteur couleur CM 14-36 cm
  PRIX PUBLIC 4490 F
- HECTOR HRX 64 K FORTH et BASIC
  + moniteur couleur CM 14-36 cm
  PRIX PUBLIC 5490 F

Imprimantes Moniteurs Périphériques

GRANDE VENTE
organisée par la Société MICRONIQUE
dans son usine à CORBEIL

Egalement à Paris
dans la MAISON D'HECTOR
14 rue de la Folie Régnault
75011 PARIS Tél (1) 356.31.00
Métro Voltaire, Philippe Auguste Charonne

Des ordinateurs familiaux de très haute qualité à des
PRIX CONSTRUCTEUR
Garantie constructeur
Une occasion à ne pas manquer !

BON DE COMMANDE
LIVRAISON IMMÉDIATE PAR SERVICE EXPRESS
à renvoyer à hector
Service commandes
B.P. 91 - 91100 CORBEIL-ESSONNES

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Localité
Téléphone domicile
Téléphone bureau
Type d appareil ☐ BR ☐ HR ☐ HR+ ☐ HRX

Quantité	Désignation	Prix unitaire	Total

Je choisis de payer
Par chèque joint à la commande à l'ordre de MICRONIQUE
Au transporteur contre remboursement
Pour facilités de paiement, nous consulter
DATE SIGNATURE

TOTAL (A)
+ PORT ÉVENTUEL (B)

MONTANT A RÉGLER (A + B)

Petites Annonces
gratuites

CASIO

VENDS Casio PB 700 (09 64), 16 K. interface FA 4 (K7 et imprimente), cassettes, 2700F Pascal Hamon au (1) 48 31 91 56 aprés 19H

CHERCHE programmes pour FX 750 P et interface FA 20 pour envoyer programmes á l'HHHHebdo Tel (99) 06 65 35 le week end

VENDS PB 700 Casio neuf, avec manuel pochette et boîte, valeur 1700F, vendu 850F à débattre Karel Von Ascheberg, 11 rue des 4 vents, 92380 Garches. Tel : 701 16 11 après 17H

VENDS Casio PB 700 en trés bon état, garanti 8 mois, 80 programmes, 3 livres, valeur 1700F, vendu 1100F. Tel : (6) 029 69 48

VENDS PB 100, imprimante FP 12, interface K7 FA 3, 6 K7 (jeux, vie pratique, etc...), 65 programmes, livre et manuel d'utilisation, emballages d'origine, valeur 2200F, vendu 1000F Tel . 333 03 20

VENDS Casio PB 100, OR 1, très bon état, 500F à débattre, Tel : (91) 47 12 01. Stéphane á partir de 17H30

COMMODORE

Vends Commodore 64 RVB Péritel, magnéto data cassette 1530 (acheté Mai 85) 8 cassettes plus diverses documentations, moniteur couleur CM 15 (acheté juin 85 valeur 5800 F.) vendu 5300 F Patrick Gillet 94000 Créteil Tél 899 69 96

Vends Commodore 84 Secam avec jeux et utilitaires Prix à débattre Demander Dominique au (3) 486 00 47

Vends CBM 64, 1541, lecteur cassettes, MPS 801, moniteur couleur Fidelity CM 14 le tout 8000 F ou 2000 F. par unité Vends aussi logiciels, livres, revues complétes (Hebdogiciel, Micro 7 .) Le tout sous garantie Mai 85 Bruno Dacosta Tél 426 11 14

Possesseur de Commodore 64, 1541 Cherche programmes de maths (Math Stat). Echange aussi nombreux jeux Appeler Lionel au 249 99 91 pour tout renseignement.

Vends logiciels de jeu pour Commodore 64 K7 Pitfall, Pitfall2, Hero, Decathlon, Grog's revenge, On court tennis, Spy vs Spy, Zaxxon . 60 F. pièce K7 Summer games, The Staff of Karnath 100 F. pièce. Cartouche Choplifter . 150 F. Tél : (6) 026 23 64 (entre 19 et 20h).

Echange pour Commodore 64, jeux sur K7 uniquement Liste sur demande. Gilbert Bisson 19 rue du Docteur Charcot 94260 Fresnes (à partir de 18h.)

Echange jeux et utilitaires sur K7. Régis Boulanger 33, rue de Douai 62000 Arras Tél : (21) 55 53 54.

Vends Drive 1541 et donne logiciels comme Sum II, Skyfox, Music shop, Dambusters, Shadow fire,Exploding fist Prix au plus offrant Paris et région parisienne uniquement. Laurent Constanty 45, rue Héricart 75015 Paris Tél 575 55 02

CBM 64 affamé èchange toutes les derniéres nouveautés. Donne nouveautés contre une copie de tous les programmes parus dans l'Hebdo depuis le numéro 80 Disk ou K7 Recherche contact avec Cbmistes ayant réalisé l'interface RS 232C. Envoyez vos plans et vos listes à T. Dagnaud 24 rue E. France 23000 Gueret. Tél · (55) 52 22 38

Echange logiciels sur Commodore 64 Disk ou K7 en possede plus de 600 Christophe Galin 17 faubourg Chartrain 41100 Vendôme Tél (54) 77 11 19 (aprés 19h)

Vends Commodore 64 Pal, lecteur cassettes 1530, moniteur Prince ambre, manuels explicatifs, cordon vidéo, 2 cartouches de jeux (Soccer, Le mans), 2 manettes de jeu, 1 joystick, des cassettes de jeu enregistrés 6500 F Patrick Rapoport 46 rue du Chemin vert 75011 Paris Tél 355 72 96 (aprés 19h)

C64/Vic 20 faites monter un pavé numérique (+ touche Reset) dans votre C64 ou votre Vic 20 par un technicien compétent livré câblé avec notice explicative 300 F. Pour tout renseignement ou commande Monsieur Morisse 5, rue de la crèche 35100 Rennes (réponse assurée).

Professeur recherche photocopies (qu'il paie) de tous les programmes parus pour Commodore 64 du numéro 1 au n° 80. Peut de plus fournir en échange jeux pour C64 Robert Llambias Collége V. hugo 62440 Hames.

Vends CBM64, magnéto, lecteur de disquettes1541, documentations, livres, plus de 400 jeux sur cassette et disquette, joystick, crayon optique, cartouches Trés bon état . 7000 F. Eric Desmarets 59126 Linselles. Tél : (20) 23 21 13.

Pour CBM 64 je cherche console et drHa 1541 en panne pour récupérer pièces faire offre á J. Claude au (6) 083 05 28 à Arpajon.

Vends CBM 64 Pal, Secam, magnéto, programmes (6 jeux et un utilitaire), livres : 2500 F Monsieur Carcelon Tél : (73) 38 73 31.

Pour C64 èchange programmes (Zaxxon, Fort apocalypse, Gyruss, Pole position, Soccer) contre autres programmes ou disquettes vierges Eddy Stéphanéou Tél (26) 36 29 59 (Reims)

Echange logiciels pour Commodore sur disk ou tapé Possède Winter games, Fire works Envoyez vos listes à Michel Crucke Durennemeers, 28, 9600 Ronse Belgique

Vends Commodore 64, prise péritel, magneto, 2 joysticks, 2 cartouches, 5 K7, livre, acheté en Mars 85 4200 F Monsieur Chailly Tél . (58) 93 93 04 (Landes)

Vends C 64 RVB, lecteur cassettes, moniteur oscar couleur, poignée, 3 cassettes jeux, autoformation (valeur 6500 F) Vendu 5500 F à débattre Christiane Reulen 42 avenue de la République 92500 Rueil Malmaison Tél. . 751 25 45

Vends Commodore 64 (Pal), magnéto K7, documentations prix 1600 F. Tél 940 10 22

Vends C 64 Secam, Vic 1541, Vic 1530, 3 cartouches (Tool, Graf et Stat), nombreux livres, magazines, 180 logiciels (jeux et utilitaires). Vendu 5000 F. (prix justifié). Pour tout renseignement Tél · (21) 97 67 07 aprés 19 h

Vends nombreux jeux sur K7 pour Commodore 64, prix intéressant, liste et prix sur demande Possibilité d'èchange Philippe Le Moulec Tournel Nevez - Ploumilliau 22300 Lannion.

Commodore 64 (1/85), lecteur de disquettes1541 (2/85), imprimante MPS 801 (2/85) lecteur de K7, cartouche Victrée, 6 bons et beaux bouquins et une bonne cinquantaine de programmes sur disquette : jeux, utilitaires et de gestion (Superbase, Multiplan, Homework) le tout 8000 F. Crédit possible J.P. Duval Tél : 724 33 99

Vends pour Commodore 64 nombreux livres et logiciels originaux. Cherche programme d'incrustation vidéo et imprimante pour C 64 échange aussi programmes pour C 64 (environ 250). Michel Franquenk Tél (94) 53 98 88 (aprés 19h)

Vends Commodore 64 Pal Lecteur de disquettes 1541, magnéto K7, synthetiseur vocal, Koala Pad, 750 programmes 15 livres 10 000 F Christophe Arnoult 2 bis. bld Gambetta 52000 Chaumont. Tél (25) 32 37 75 (aprés 18h)

Echange nombreux logiciels pour Commodore 64 sur cassette (plus de 200) Envoyez vos listes, la mienne en retour Réponse assurée Emmanuel Mahut 66 rue des Vaudois 08000 Charleville Mézières

DANGER ! Fou á lier, Vends Commodore SX 64 (moniteur couleur et drive intégrés) accompagné de nombreux jeux (tout Electronic Arts, Broderbund) originaux avec documentations, plus des utilitaires eux aussi originaux (Micro Application), plus quelques disquettes de jeux pirates (une centaine) plus, car ce n'est pas fini, tous les bouquins utiles et plus qu'utiles (du néophyte au professionnel, tout le monde y trouve son bonheur) sans parler des quatre joysticks (Quickshot II, Atari, Slick Stick...) ni de la tablette graphique (avec son soft). Le tout vaut plus de 30 000 F. (Eh oui, ma brave dame, rien n'est gratuit de nos jours) mais je l'abandonne la mort dans l'âme : 7500 F. (à débattre). Au Fou ! Au fait, je vends tout d'un bloc, les pirates intéressés par les docs ou les softs peuvent laisser tomber ! Appelez Michaël ou Anne au (1) 257 40 88

NDLJC : Où si ça répond pas vous pouvez toujours essayer Saint-Anne !.

Vends CBM 64, lecteur K7, autoformation basic, K7 jeu (River Raid, Raid over Moscou ..) Turbo Tape · 3000 F. á débattre Hervé Bonin Tél : (65) 36 46 26 (aprés 18 h)

Vends Commodore 64, 8 cassettes, magnéto, joystick, 2 livres (valeur 3500 F.) Vendu 2500 F. Annie Rasseneur 16/20 rue des Fiacres 59650 Villeneuve Tél : 04 66 44 (aprés 20h) ou au 26 92 10 (heures bureau)

Vends Commodore 64 sous garantie (3/85), lecteur K7 1530 moniteur couleur, 2 joysticks, Cart Toal, 1 cartouche Int Soccer, 45 programmes de jeux, 2 livres et documentations (valeur 8000 F) vendu 6000 F à débattre Olivier Kormak 4 rue Yves du Manoir 78300 Poissy Tél (3) 965 29 41 (aprés 18 h)

Vends Commodore 64 magnéto (garanti 1 an) Tool 64 nombreux livres, programmes et K7 jeux, joystick 3500 F Tél (97) 24 19 73 aprés 18h

Echange sur C 64 en cassette, tous jeux Je propose Sorcery, Summer games I et II, The Way of tha Exploding Fist, Grog s revenge, Raid Over Moscou Stéphane Zinberg 9 rue de Gascogne Villejean 35000 Rennes

DIVERS

Dragon 32 avec DOS Cherche collègues (avec ou sans Dos) pour échanger divers astuces, programmes Réponse assurée. Vincent Alary 32 bis rue de la Paix 44600 Saint Nazaire tél (40) 22 45 92

VENDS Honda Civic B2. 60000 km, 11 000 F à débattre Pascal Maumy au 345 75 52 (horaires de bureau)

ECHANGE console "Electronique détective" avec notice et boite, revues informatiques, programmes Hebdogiciel contre ZX 81 Fabrice TESIN 115 quai Ulysse Besnard 41000 BLOIS

VENDS Spectravidéo SV310 Péritel, manuel, magnéto, une cartouche (Sector Alpha), 6 cassettes (Armon Battle, Spectron, Introduction to Basic, Spectra Home economist, Spectre Diary et Spectra Checkbook), un adaptateur CBS Colecovision (sans cartouche) 3500 F

VENDS également 3 cartouches pour Mattel Intellevision (Horse racin, Star strike, Maze e tron) · 100 F l'une Robert LACAS Pharmarcie 48500 La Canourque Tél (66) 32 80 19

L'ORIC ATMOS PÉRITEL
990 F
ØRIC Naturalisé Français !
GARANTIE : un Réseau SAV
Toutefois pour ne pas immobiliser un appareil en SAV il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés
Enfin un vrai disque pour l'ORIC !
2490 F
SEDORIC ? génial !
Nouveau
DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"
Version "Cassette"
Ensemble n° 1 monochrome comprenant
OPIC ATMOS unité centrale
Magnétophone à cassettes
Moniteur Monochrome 12" HR
1 ensemble
2290 F
Ensemble n° 2 couleurs comprenant
Magnétophone à cassettes
Moniteur couleurs spécial OR 14
3490 F
Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !
490 F
Périphériques et Accessoires :
Version "Disquette"
Ensemble n° 1 monochrome comprenant
ORIC ATMOS unité centrale
MICRODISC ORIC Complet
Disquette master SEDORIC
4290 F
Ensemble n° 4 couleurs comprenant
ORIC ATMOS unité centrale
5490 F
ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre
La politique ORIC : prix, qualité, services
ØRIC : La Micro-école
Eureka Informatique
39 Rue Victor Massé 75009. PARIS
Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 355 F
M.
Rue
Code Ville
désire commander les matériels et logiciels suivants
Qté Description Prix
Total
Ci-joint mon réglement par

Formation à l'assembleur

COURS D'ASSEMBLEUR

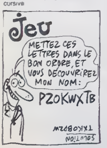
Vous êtes grâce à l'HHHHEBDO devenus des quasi-cracks de l'assembleur. Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous transportant jusqu'au nirvana des programmeurs. Comme toujours le cours théorique branchera les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancharont directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants dans votre page chérie par-dessus tout :

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 94 100
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 82 94 101
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 94 102
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 94 98 103
COMMODORE → 80 65 70 75 85 90 94 99 104

Lors de nos précédentes rencontres nous avons découvert avec stupéfaction et surprise les différences fondamentales existant entre les langages interprétés et les langages compilés. Cette (relativement) brève étude comparative nous a amené à distinguer le côté pédagogique des premiers par rapport à l'aspect de puissance des seconds. Il est certain qu'un langage interprété ouvre les portes de l'informatique aux néophytes alors que les langages compilés s'adressent plus directement aux développeurs et programmeurs confirmés.

Notre étude nous a, jusqu'à présent, conduit à nous préoccuper uniquement de programmation linéaire, dans la mesure où l'assembleur permet plus facilement ce type d'écriture. Malgré tout, certains professionnels de la programmation arrivent à écrire des programmes en langage machine simulant le fonctionnement de langages récursifs. Cette prouesse ne sera malheureusement pas à la portée du premier venu, aussi tous ceux que la programmation récursive tente devront plutôt se pencher sur l'étude d'un langage plus approprié, tel le Pascal, le C ou Ada. Je sens que vous commencez à patauger dans mes explications, aussi nous allons voir ce que sous-entend le terme de programmation récursive.


Jeu
METTEZ CES LETTRES DANS LE BON ORDRE, ET VOUS DÉCOUVRIREZ MON NOM:
PZOKWXTB
SOLUTION
TXKOBPZW

Récursivite

Si vous vous jetez avidement sur votre dictionnaire favori, vous découvrirez sous ce mot une référence au terme **récurrent**. Pour ce nouveau mot, vous lirez une définition approchant de ceci : *série récurrente*, série dont chaque terme est fonction des termes immédiatement précédents. Le processus récursif, pour sa part, stipule qui peut être répété un nombre indéfini de fois par l'application de la même règle.

Vous vous sentez mieux, vous voyez clairement ce que permet un raisonnement récursif ? Non ? Diable ! Vous avez peut-être de vagues souvenirs d'anciens cours de maths au cours desquels votre professeur se servait de démonstrations par récurrence pour arriver à ses fins. Encore une fois nous rencontrons ce terme, mais il me paraît plus judicieux de traiter le problème par le biais d'exemples simples que par un exposé théorique particulièrement obscur et de plus abscons.

Revenons à un niveau mathématique élémentaire et souvenons-nous de ce qu'est une factorielle. Je vous rappelle à toutes fins utiles la notation généralement usitée pour cette représentation mathématique $a!$ (se lit factorielle de a). A quoi est égale cette fameuse factorielle ? Regardez l'équation suivante :

$$a! = a \times (a-1) \times (a-2) \times \quad \times 3 \times 2 \times 1$$

Vous désirez écrire un programme qui résolve ce simple calcul. Vous pouvez bien entendu effectuer ce calcul à grands renforts de logarithmes, exponentielles et autres fonctions trigonométriques, de manière à obtenir un résultat approximé. Regardez par exemple la formulation que nous propose Bruno de la Boisseria en deux lignes.

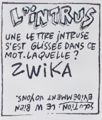
Factorielle en Basic

```
1 DEFFNL(X)=LOG(X)/LOG
  (10):INPUTN:B=N*(F
  NL(N)-FNL(EXP(1)))+
  FNL(8*ATN(1)*N)/2
2 E=INT(B):D=10^(B-E):
  F=(1/12+(1/288-1/3
  73/N)/N)/N:A$=D+D*F:
  PRINT"N!="A$"E+"E
```

Si je ne vous avais pas donné ce listing vous auriez sans doute éprouvé quelques difficultés à programmer ce calcul. Malheureusement cette méthode ne permettra jamais d'avoir un résultat exact à coup sûr : en effet, à partir du moment où l'on utilise les fonctions trigonométriques ou logarithmiques, on ne peut pas représenter en mémoire l'ensemble des chiffres significatifs, aussi perd-on de l'information et, perte plus importante, la justesse du résultat en pâtit. Mais rassurez-vous : il existe une formulation récurrente pour obtenir la factorielle d'un nombre qui elle donnera des résultats exacts, dans la mesure où elle ne fait rentrer en ligne de compte que la multiplication. Nous allons la découvrir maintenant grâce à la série d'équations suivante :

$$a! = a \times ((a-1)!)$$
$$a! = a \times (a-1) \times ((a-2)!)$$
$$a! = a \times (a-1) \times (a-2) \times ((a-3)!)$$
$$\ldots$$
$$a! = a \times (a-1) \times (a-2) \times (a-3) \times \quad \times ((a-(a+1))!)$$

Vous voyez bien, dans cet exemple, que la factorielle d'un nombre est égale à ce nombre multiplié par la factorielle du nombre moins 1. Nous nous trouvons donc en face d'une série récurrente (une factorielle est fonction d'une autre factorielle et ainsi de suite).
La principale caractéristique d'un programme récursif réside dans la possibilité, pour un sous-programme, de s'appeler lui-même. A chaque fois qu'une routine s'appelle elle-même, un empilement des données présentes en mémoire lors de l'appel s'effectue dans une pile. En retour, ces données seront dépilées dès que le micro sera revenu à ce stade du calcul.


L'INTRUS
UNE LETTRE INTRUSE S'EST GLISSÉE DANS CE MOT. LAQUELLE ?
ZWIKA
SOLUTION: LE W BIEN ÉVIDEMMENT VOYONS.

Nous allons voir maintenant comment nous exploiterons cette capacité d'auto-appel des routines dans le cas qui nous préoccupe actuellement, soit le calcul d'une factorielle. Nous allons écrire le programme sous la forme d'une routine. Celle-ci ne nécessite pas de calculs compliqués comme vous allez le voir.

```
Routine FAC(n)

Si A= 0 Alors 1
        Sinon AxFAC(A-1)

Fin routine
```

Bien sûr, si vous programmiez cette routine en Pascal, elle n'aurait pas exactement cette allure, mais elle est déjà fonctionnelle sur le papier. Admettons que vous vouliez calculer la factorielle de 10. Vous appelez la routine par FAC(10). Le test s'effectue et comme A est différent de 0, la routine effectue le calcul de AxFAC(9). Nous nous retrouvons devant un appel de FAC. Ce nouvel appel conduit l'ordinateur à s'intéresser à FAC(9), où 9 est différent de 0, ce qui aboutit au calcul de 9xFAC(8). Les appels se poursuivent jusqu'à A= 0. A quoi arrivons-nous à ce moment ? Nous allons essayer de le résumer dans le tableau ci-dessous.

APPEL	CALCUL
1	10xFAC(9)
2	9xFAC(8)
3	8xFAC(7)
4	7xFAC(6)
5	6xFAC(5)
6	5xFAC(4)
7	4xFAC(3)
8	3xFAC(2)
9	2xFAC(1)
10	1xFAC(0)
11	1

Dans cette succession d'appels, l'ordinateur mémorise juste le nombre d'appels effectués. Dès lors que le test donne un résultat ne mettant plus en cause une routine, c'est qu'il est arrivé en fin de calcul. Ainsi, dans notre cas, lors du onzième appel le test A= 0 se révèle exact, donc FAC(0) donne comme résultat 1. A partir de cet instant, le programme va **remonter** les appels successifs (n'oubliez pas qu'il a stocké le nombre d'appels effectués). Cette remontée se passera de la manière suivante :

RETOUR	CALCUL
1	1x1
2	2x(1x1)
3	3x(2x1)
4	4x(3x2)
5	5x(4x6)
6	6x(5x24)
7	7x(6x120)
8	8x(7x720)
9	9x(8x5040)
10	10x(9x40320)

Lors de la dernière remontée, on obtient bien le résultat correct de 10 !, soit 3628800. Vous voyez que dans cette méthode de calcul (récursive, je vous le rappelle) seule la multiplication intervient, ce qui limite les calculs à la capacité intrinsèque de votre ordinateur. Nous verrons sur un autre exemple à quel point la programmation récursive peut se montrer supérieure à la programmation linéaire.

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ZX 81

C'est un truisme de dire de la rentrée qu'elle est un moment difficile, mais quand même ! Permettez ! J'arrive à l'instant des mers chaudes, de contrées lointaines où nul micro jamais n'a prétendu dicter son inhumaine loi au quêteur de soleil, à l'amateur de plaisirs simples et de sensations voluptueuses, à celui qui est libre enfin de rêver son quotidien. Alors s'il vous plaît mollo la reprise ! Sans doute l'avion vient d'atterrir mais moi, moins sophistiqué que lui, j'ai des paliers de décompression à respecter impérativement sous peine de déprime du genre : c'est gris, ça pue et ça m'emmerde ! Vous ne voudriez pas me voir sombrer dans une telle vulgarité n'est-ce pas ?

Bon c'est vrai que l'année dernière sur conseil de mon psychiatre de famille j'avais repris le collier vraiment très très progressivement. Tiens quelle coïncidence pratiquement jusqu'aux congés de cette année. L'étalement des vacances c'est bien, mais l'étalement de la rentrée ça a du bon aussi croyez-moi.

Pourtant combien de flippés, de retour dans leur rassurant cloaque, avant même de poser les valises, la femme et les enfants pour se rouler tranquille un joint là où passe l'unique rayon de soleil de leur appart, se ruent sur courrier, dossiers, travaux en retard, branchent fébrilement leur micro, le gavent déjà de disquettes, le tout montre en main !

Ca vous ennuie pas j'espère que j prenne mon temps...

Au fait mon assembleur ? Dans quel tiroir poussiéreux l'avais-je abandonné, sous quelle pile de linge douteux se cache-t-il ? Ah ! Une cassette ! C'est peut-être mon logiciel chéri qui dort là jusqu'à ce que son prince charmant etc. Mais non ! En lieu et place des bits désirés voilà que le magnéto me renvoie la dernière rengaine de Gainsbourg. Il est vrai qu'elle plaide elle aussi en faveur de l'assemblage, un assemblage tout aussi excitant, qu'en pensez-vous ?

Bon je vois que la clientèle de l'HHHebdo a bien changé en mon absence et qu'il faut maintenant faire dans le sérieux. Je m'en tiendrai donc désormais aux deux passes de mon assembleur abstrait, désincarné : la ZX AS.

Juste le temps de boucher toutes les issues par lesquelles le petit soleil parisien pourrait encore m'appeler, de faire taire la douce mélopée vaguement exotique qui berce encore mes souvenirs et j'exhume de mes dossiers, pour votre plus grande jouissance, un listing en langage symbolique d'assemblage qui porte pompeusement et en gros caractères le titre suivant : inversion vidéo en scrolling.

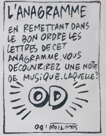
Ca vous dit quelque chose ? Non ? C'est que vous êtes comme moi parti trop longtemps en vacances (vous avez raison), ou bien que vous n'avez pas lu l'HHHebdo depuis le début (vous avez tort). Et si ces termes barbares vous sont tout à fait familiers, attention, peut-être en êtes-vous devenu un à votre insu !

Il me souvient lointainement que dans une existence antérieure -ou était-ce un numéro antérieur ? nous avions réalisé un système d'inversion vidéo logiciel puis à côté indépendamment une routine effectuant un scrolling latéral de l'ensemble de la page-écran. Je vous propose aujourd'hui de combiner ces deux logiciels dans un seul et même programme dont l'écriture devra être particulièrement soignée, concise et structurée, page pedago oblige. Ce petit exercice fort simple, idéal pour un redémarrage en douceur, devra aboutir sur l'écran de votre ZX à un résultat élégant : l'inversion vidéo progressive de la page-écran par un balayage latéral de gauche à droite. Si cette routine est exécutée plusieurs fois consécutivement elle offre à nos regards la rotation d'un masque d'inversion vidéo au format de la page-écran. Spectaculaire non ?

Le système de balayage en scrolling de l'écran tient compte de la représentation quasi-linéaire, en mémoire, du fichier d'affichage, l'addition du facteur 33 (32 colonnes + un octet codé 118) permettant de remplir une colonne par le haut avant de passer à la suivante immédiatement à sa droite.

Le travail le plus délicat réside toujours dans l'emploi de la pile. La complexité de sa mise en oeuvre s'accroît en proportion de sa profondeur d'action, ou si vous préférez du nombre d'éléments empilés. Si nous laissons de côté tout ce qui permet la répétition de notre routine, nous observons qu'il ne saurait y avoir d'utilisation de la pile plus simple que dans ce petit exercice de "rentrée". Un seul niveau de profondeur ! Rassurant non ? Pourquoi la pile ? Simplement parce qu'aucun des registres BC, DE, HL ne sera disponible. Voyez : le registre B est utilisé comme compteur de lignes couplé avec l'instruction DJNZ qui

```
REM • INVERSION VIDEO EN SCROLLING

REM • INITIALISATIONS
    LD C.32          nb colonnes
    LD HL.(16396)    F.A.
    INC HL           saute le 118
:L1 PUSH HL
    LD B.24          nb lignes
    LD DE.33         facteur chgt lignes

REM • INVERSION 1 COLONNE
:L2 LD A.(HL)
    ADD A.128
    LD (HL).A
    ADD HL.DE
    DJNZ.L2          chgt ligne
                     me me col.

REM • TEMPORISATION
    LD D.3
:L3 LD E.255
:L4 DEC E
    JR NZ.L4
    DEC D
    JR NZ.L3

REM • COLONNE SUIVANTE
    POP HL           case départ
    DEC C            décompte col.
    RET Z
    INC HL
    JR L1


    LD E.10
:L5 PUSH DE

PROGRAMME INITIAL

REM • COLONNE SUIVANTE
    POP HL
    DEC C
    JR Z.L6
    INC HL
    JR L1
:L6 POP DE
    DEC E            décompte tours
    RET Z
    JR L5
```


L'ANAGRAMME
EN REMETTANT DANS LE BON ORDRE LES LETTRES DE CET ANAGRAMME, VOUS DÉCOUVRIREZ UNE NOTE DE MUSIQUE. LAQUELLE ?
OD
SOLUTION: DO

la décrémente automatiquement. Le registre C contient quant à lui le nombre de colonnes sur lequel porte le travail (pour tout l'écran 32). Et HL comme d'habitude sert de pointeur d'adresse. Il pointera successivement sur les adresses respectives de chacun des octets à inverser.

Vous vous étonnerez sans doute de voir le registre double DE sollicité pour supporter une valeur qui pourrait tenir sans problème sur un seul octet. Cette valeur (33) devra être ajoutée à chaque tour à l'adresse de pointage initial (tête de colonne) contenue dans HL, ceci pour pointer dans la case immédiatement au-dessous. C'est précisément en raison de cette addition, effectuée très fréquemment par le processeur, qu'on utilise le registre DE, on peut en effet ajouter directement à HL la valeur contenue dans DE grâce à l'instruction ADD HL DE. Il n'existe pas d'instruction permettant d'ajouter à HL la valeur d'une constante ou d'un registre simple, par contre HL est la seule des trois paires de registres ordinaires du Z80 à pouvoir accueillir le résultat d'une addition avec un autre registre double, ce qui fait parfaitement notre affaire ici.

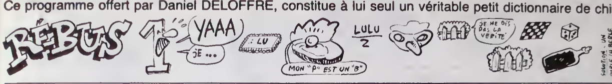
Examinons le fonctionnement dynamique du programme et plus particulièrement le travail de la pile.
Le module d'initialisation ajuste les valeurs de départ des compteurs de colonnes, lignes, et place dans DE le facteur constant 33 qui permettra de travailler par colonnes. Vous remarquez qu'on sauve immédiatement l'adresse de la tête de colonne, il nous suffira plus tard, lorsque toute la colonne aura été inversée, de restaurer cette adresse, de l'incrémentrer (+ 1), pour pointer sur la tête de colonne suivante. Cette opération a lieu au niveau du module final; POP HL précédent dans tous les cas le retour au Basic (RET Z), la pile retrouvera toujours son niveau initial au sortir de la routine. Essentiel !

Il est intéressant de greffer sur cette routine un système permettant son exécution automatique plusieurs fois de suite. Il suffira pour cela de prendre en tenaille la totalité de notre programme, en amont par l'initialisation d'un compteur d'exécutions, en aval par la décrémentation de celui-ci avant retour conditionnel au basic lorsque tout sera accompli. Pour cela le plus commode est de rajouter un niveau supplémentaire à la pile.

L'initialisation du registre E autorise ici 10 exécutions successives.

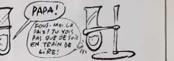
Bon maintenant je rouvre les parisiennes, troque ma cassette d'assembleur pour celle dont la douce mélopée, vaguement exotique, berce encore mes souvenirs...

Ce programme offert par Daniel DELOFFRE, constitue à lui seul un véritable petit dictionnaire de chimie.


RÉBUS
1
YAAA
: LU
JE ...
MON "P" EST UN "B"
LULU
2
JE ME DIS PAS LA VÉRITÉ

SOLUTION : UN HURLE LU BERLE LU MASQUE HAIE MENT JEU DE HAIE PINARD

DICO CHIMIE SUR ORIC/ATMOS

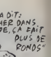

PAPA!
FOUS-MOI LA PAIX! TU VOIS PAS QUE JE SUIS EN TRAIN DE LIRE!

Mode d'emploi :
Il vous suffit de choisir parmi les differentes options proposees et de suivre les indications

```
0 REM ===================
1 REM ===DICO CHIMIE-===
2 REM ===(C)    1985===
3 REM ===D. DELOFFRE===
4 IFPEEK(#FFFC)=#2DTHENT=1
5 DOKE#B6,#9024 CLS PRINTCHR$(1).

6 PAPER7 INK0 PRINTSPC(10)CHR$(
 "EPRESENTATION  " GETR$ IFR$="N
THEN15
8 GOSUB 50000 TEXT PRINTCHR$(20),C
HR$(17)
9 I=17 FOR K=48000 TO 48119 STEP 6
10 I=I+1 IF I>22 THEN I=17
11 POKE K,I NEXT FOR S=2 TO 24 STE
P3
12 PLOTS-KT,S," D  I  C  O ## C  H
  I  M  I  E" POKE#24F,1
13 NEXT WAIT400
14 PRINTCHR$(20)
15 FOR X=#B700 TO #B780 POKEX,0 NE
XT POKE #B700,62
20 FOR X=#B7D8 TO #B7E0 POKEX,0 NE
XT POKE #B7D8,62 POKE #B7DA,62
30 FOR X=#B7E0 TO #B7F0 POKEX,0 NE
XT POKE#B7E8,62 POKE#B7EA,62 POKE#
B7EC,62
50 CLS INK3 PAPER0
60 BB=106 DIM NM$(BB),SY$(BB),MA$(
BB)
75 DIM NA$(BB),VA$(BB),MV$(BB),SE$
(BB)
80 DIM TE$(BB),TF$(BB),CM$(30),GF$
(10)
82 FOR A=#BB80 TO #BBA7 POKEA,16 N
EXT
85 PLOT4,11,14 PLOT5,11,"Introduct
ion (o/n) ?"
90 PLOT4,12,14 PLOT5,12,"Introduct
ion (o/n) ?"
95 GETR$ IF R$="O" THEN GOSUB 5000
0 ELSE GOSUB 52000
100 DATA ACTINIUM,Ac,227,89,3,n.c.
,(Rn) 6d1 7s2,1050,3200
110 DATA ALUMINIUM,Al,26.9815,13,3
,2.7,(Ne) 3s2 3p1,660.3,2060
120 DATA AMERICIUM,Am,243,95,2 a 7
,11.7,(Rn) 5f7 6d0 7s2,994,2607
130 DATA ANTIMOINE,Sb,121.75,51,3
et 5,6.62,(Kr) 4d10 5s2 5p3,630.7,
1380
140 DATA ARGENT,Ag,107.87,47,1,10.
5,(Kr) 4d10 5s1,961.9,1927
150 DATA ARGON,Ar,39.948,18,n.c.,1
.4,(Ne) 3s2 3p6,-189.3,-185.7
160 DATA ARSENIC,As,74.9216,33,3 e
t 5,5.72,(Ar) 3d10 4s2 4p3,814,615
170 DATA ASTATE,At,210,85,1'3'5'7,
n.c.,(Xe) 4f14 5d10,302,337
180 DATA AZOTE,N,14.0067,7,3 ou 5,
0.81,1s2 2s2 2p3,-210,-195.8
190 DATA BARYUM,Ba,137.34,56,2,3.5
,(Xe) 6s2,725,1140
200 DATA BERKELIUM,Bk,249,97,3 et
4,n.c.,(Rn) 5f8 6d0 7s2,n.c.,n.c.
210 DATA BERYLLIUM,Be,9.022,4,2,1.
85,1s2 2s2,1278,2970
220 DATA BISMUTH,Bi,208.98,83,3 et
 5,9.8,(Xe) 4f14 5d10 6s2 6p3,271.
4,1560
230 DATA BORE,B,10.811,5,3,2.34,1s
2 2s2 2p1,2310,2550
240 DATA BROME,Br,79.909,35,1'3 et
 5,3.12,(Ar) 3d10 4s2 4p5,-7.2,58.
78
250 DATA CADMIUM,Cd,112.4,48,2,8.6
5,(Kr) 4d10 5s2,321,108.767
260 DATA CALCIUM,Ca,40.08,20,2,1.5
5,(Ar) 4s2,842,1240
270 DATA CALIFORNIUM,Cf,252,98,2'3
'4,n.c.,(Rn) 5f10 6d0 7s2,n.c.,n.c
.
280 DATA CARBONE,C,12.0115,6,2'3 o
u 4,2.26,1s2 2s2 2p2,n.c.,3927
290 DATA CERIUM,Ce,140.12,58,3 et
4,6.67,(Xe) 4f2 5d0 6s2,804,1400
300 DATA CESIUM,Cs,132.905,55,1,n.
c.,(Xe) 6s1,28.6,670
310 DATA CHLORE,Cl,35.453,17,2'3'5
'7,1.56,(Ne) 3s2 3p5,-103,-34.6
320 DATA CHROME,Cr,51.996,2'3 e
t 6,7.19,(Ar) 3d5 4s1,1890,2480
330 DATA COBALT,Co,58.9332,27,2 et
 3,8.9,(Ar) 3d7 4s2,1494,2900
340 DATA CUIVRE,Cu,63.54,29,1 et 2
,8.96,(Ar) 3d10 4s1,1084.5,2336
350 DATA CURIUM,Cm,244,96,3 et 4,n
.c.,(Rn) 5f7 6d1 7s2,1340,n.c.
360 DATA DYSPROSIUM,Dy,162.5,66,3,
8.54,(Xe) 4f10 5d0 6s2,1400,n.c.
370 DATA EINSTEINIUM,E,254,99,2 et
 3,n.c.,(Rn) 5f11 6d0 7s2,n.c.,n.c
.
380 DATA ELEMENT 106, ,263,106,n.c
., , ,n.c.,n.c.
390 DATA ELEMENT 107, ,261,107,n.c
., , ,n.c.,n.c.
400 DATA ERBIUM,Er,167.26,68,3,9.0
5,(Xe) 4f12 5d0 6s2,1522,2510
410 DATA ETAIN,Sn,118.69,50,2 et 4
,7.3,(Kr) 4d10 5s2 5p2,231.96,2260
420 DATA EUROPIUM,Eu,151.96,63,2 e
t 3,5.26,(Xe) 4f7 5d0 6s2,1280,n.c
.
430 DATA FER,Fe,55.847,26,2'3 et 6
,7.86,(Ar) 3d6 4s2,1535,3000
440 DATA FERMIUM,Fm,257,100,2 et 3
,n.c.,(Rn) 5f12 6d0 7s1,n.c.,n.c.
450 DATA FLUOR,F,18.9984,9,1,1.505
,1s2 2s2 2p5,-223,-187.9
460 DATA FRANCIUM,Fr,223,87,1,n.c.
,(Rn) 7s1,27,677
470 DATA GADOLINIUM,Gd,157.25,64,3
,7.89 (Xe) 4f7 5d1 6s2,1200,n.c.
480 DATA GALLIUM,Ga,69.72,31,2 et
3,5.91,(Ar) 3d10 4s2 4p1,29.75,198
3
490 DATA GERMANIUM,Ge,72.59,32,4,5
.32,(Ar) 3d10 4s2 4p2,959,2625
500 DATA HAFNIUM,Hf,178.49,72,4,13
.1,(Xe) 4f14 5d2 6s2,1700,3280
510 DATA HAHNIUM,Ha,262,105,5(?),
, ,n.c.,n.c.
520 DATA HELIUM,He,4.0026,2,n.c.,.
126,1s2,-271.4,-268.94
530 DATA HOLMIUM,Ho,164.93,67,3,8.
8,(Xe) 4f11 5d0 6s2,1474,2695
540 DATA HYDROGENE,H,1.00797,1,1,0
.071,1s1,-252.24,-252.87
550 DATA INDIUM,In,114.82,49,1'3 e
t 4,7.31,(Kr) 4d10 5s2 5p1,156.6,2
000
560 DATA IODE,I,126.9044,53,1'3'5'
7,4.94,(Kr) 4d10 5s2 5p5,113.7,184
570 DATA IRIDIUM,Ir,192.2,77,2'3 e
t 4,22.5,(Xe) 4f14 5d7 6s2,2447, 4
000
580 DATA KRYPTON,Kr,83.8,36,n.c.,2
.6,(Ar) 3d10 4s2 4p6,-156.6,-152.9
590 DATA LANTHANE,La,138.91,57,3,6
.17,(Xe) 5d1 6s2,826,1800
600 DATA LAWRENCIUM,Lw,260,103,3,n
.c.,(Rn) 5f14 6d1 7s2,n.c.,n.c.
610 DATA LITHIUM,Li,6.939,3,1,.53,
1s2 2s1,186,1336
620 DATA LUTECIUM,Lu,174.97,71,3 e
t 4,9.84,(Xe) 4f14 5d1 6s2,1656,33
15
630 DATA MAGNESIUM,Mg,24.312,12,2,
1.74,(Ne) 3s2,651,1110
640 DATA MANGANESE,Mn,54.9381,25,2
'3'4'6'7,7.43,(Ar) 3d5 4s3,1260,16
00
650 DATA MENDELEVIUM,Mv,258,101,1'
2 et 3,n.c.,(Rn) 5f12 6d0 7s2,n.c.
,n.c.
660 DATA MERCURE,Hg,200.59,80,1 et
 2,13.6,(Xe) 4f14 5d10 6s2,-38.86,
356.6
670 DATA MOLYBDENE,Mo,95.94,42,2 a
 6,10.2,(Kr) 4d5 5s1,2607,4800
680 DATA NEODYME,Nd,144.24,60,3,7.
(Xe) 4f4 5d0 6s2,840,n.c.
690 DATA NEON,Ne,20.183,10,n.c.,1.
2,1s2 2s2 2p6,-248.6,-46
700 DATA NEPTUNIUM,Np,237,93,3 a 7
,19.5,(Rn) 5f4 6d1 7s2,640,3902
710 DATA NICKEL,Ni,58.71,28,n.c.,8
.9,(Ar) 3d8 4s2,1455,2900
720 DATA NIOBIUM,Nb,92.906,41,3 et
 5,8.4,(Kr) 4d4 5s1,2500,3700
730 DATA NOBELIUM,No,259,102,2 et
3,n.c.,(Rn) 5f14 6d0 7f2,n.c.,n.c.
740 DATA OR,Au,196.967,79,1 et 3,1
9.3,(Xe) 4f14  5d10 6s1,1064.4,260
0
750 DATA OSMIUM,Os,190.2,76,2'3'4'
6'8,22.6,(Xe) 4f14 5d6 6s2,2700, 5
300
760 DATA OXYGENE,O,15.9994,8,2,1.1
4,1s2 2s2 2p4,-218,0,-182.96
770 DATA PALLADIUM,Pd,106.4,46,2 e
t 4,12,(Kr) 4d10 5s0,1554,2200
780 DATA PHOSPHORE,P,30.9738,15,3
et 5,n.c.,(Ne) 3s2 3p3,44.1,280.5
790 DATA PLATINE,Pt,195.09,78,2 et
 4,21.4,(Xe) 4f14 5d9 6s1,1772,430
0
800 DATA PLOMB,Pb,207.19,82,2 et 4
,11.4,(Xe) 4f14 5d10 6s2 6p2,327,5
,1620
810 DATA PLUTONIUM,Pu,239,13,94,3
a 7,n.c.,(Rn) 5f6 6d10 7s2,641,323
2
820 DATA POLONIUM,Po,210,84,2'4 et
 6,9.2,(Xe) 4f14 5d10 6s2 6p4,246,
n.c.
830 DATA POTASSIUM K,39,102,19,1 .
86,(Ar) 4s1,62.3,760
840 DATA PRASEODYME,Pr,140.907,59,
3'4 et 5,6.77,(Xe) 4f3 5d0 6s2,940
,n.c.
850 DATA PROMETHEUM,Pm,145,61,3,n.
c.,(Xe) 4f5 5d0 6s2,1168,2460
860 DATA RADIUM,Ra,226,85,88,2 5,(
Rn) 7s2,700,1140
870 DATA RADON,Rn,222,86,n.c.,n.c.
,(Xe) 4f14 5d10 6s2 6p6,-71,-62
880 DATA RHENIUM,Re,186.2,75,3 et
4,21,(Xe) 4f14 5d5 6s2 3167,5630
890 DATA RHODIUM,Rh,102.905,45 1 e
t 3,12.4,(Kr) 4d8 6s1,1963,2500
900 DATA RUBIDIUM,Rb,85.47,37,1 1.
53,(Kr) 5s1,39,696
910 DATA RUTHENIUM,Ru,101.7,44 2'4
'6 et 8,12.2,(Kr) 4d7 5s1,2500,270
0
920 DATA RUTHERFORDIUM,Rf,257,104,
4,n.c.,(Xe) 4f,n.c.,n.c.
930 DATA SAMARIUM,Sm,150,35,62,2 e
t 3,7.54,(Xe) 4f0 5d0 6s2,1300,n.c
.
940 DATA SCANDIUM,Sc,44.956,21 3,3
,(Ar) 3d1 4s2,1200,n.c.
950 DATA SELENIUM,Se,78.96,34,2'4
et 6,4.73,(Ar) 3d10 4s2 4p4 217,68
0
960 DATA SILICIUM,Si,28.08614,4,2
.33,(Be) 3s2 3p2,1420,2355
970 DATA SODIUM,Na,22.9898,11,1,.9
7,(Ne) 3s1,97.5,880
980 DATA SOUFRE,S,32.064 16,2 4 et
 6,2.07,(Ne) 3s2 3p4,112.8,444.67
990 DATA STRONTIUM,Sr,87.62,38 2,2
.6,(Kr) 5s2,774,1150
1000 DATA TANTALE,Ta,180.948,73 3
et5,16.6,(Xe) 4f14 5d3 6s2,3010,41
00
1010 DATA TECHNETIUM,Tc,98,91,43,2
'4 a 7,11.5,(Kr) 4d3 5s2,2172,4877
1020 DATA TELLURE,Te,127.6,52,2'4
et 6,6.24,(Kr) 4d10 5s2 5p4,452,13
90
1030 DATA TERBIUM,Tb,158.924,65,3
et 4,8.27,(Xe) 4f9 5d10 6s2,1360,3
041
1040 DATA THALLIUM,Tl,204.37,81,1
et 3,11.85,(Xe) 4f14 5d10 s2 6p1,
302,1457
1050 DATA THORIUM,Th,232.038,90,3
et 4,11.7,(Rn) 5f0 6d2 7s2,1750,47
90
1060 DATA THULLIUM,Tm,168.93469,2
 et 3,9.33,(Xe) 4f13 5d0 6s2,1545,
1947
1070 DATA TITANE,Ti,47.90,22,3 et
4,4.51,(Ar) 3d2 4s2,180,3000
1080 DATA TUNGSTENE,W,183.85,74,2'
4'5 et 6,19.3,(Xe) 4f14 5d4 6s2,33
87,5900
1090 DATA URANIUM,U,238.03,92,2 a
6,(Rn) 5f3 6d1 7s2,1132,3,3818
1100 DATA VANADIUM,V,50.942,23,2 a
 5,6.1,(Ar) 3d3 4s2,1715,n.c.
1110 DATA XENON,Xe,131.3,54,n.c.,3
.06,(Kr) 4d10,5s2 5p6,-111.9,-107.
1
1120 DATA YTTERBIUM,Yb,173.04,70 2
 et 3,6.98,(Xe) 4f14 5d0 6s2,824 1
193
1130 DATA YTTRIUM,Y,88.905,39,3 4.
47,(Kr) 4d1 5s2,1490,2500
1140 DATA ZINC,Zn,63.37,30,2,7.14,
(Ar) 3d10 4s2,419.58,907
1150 DATA ZIRCONIUM,Zr,91.22,40 4,
6.49,(Kr) 4d2 5s2,1857, 7900
2000 REM ===================
2001 REM ====CARACT.ELEM.====
2002 REM ===================
2010 GOSUB 51000
2015 RESTORE
2020 INPUT"ENTREZ LE NOM DE L ELEM
ENT ",NDE$
2030 FOR CH=1 TO 106
2050 READ NM$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
NA$(CH)
2052 READ VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH)
2054 READ TF$(CH),TE$(CH)
2055 IF NM$(CH)=NDE$ THEN 2070
2060 NEXT
2065 GOTO  2100
2070 FORY=2TO39 PLOTY-KT,6,32 NEXT
2072 FORY=2TO10 PLOTY-KT,7,32 NEXT

2073 PLOT14-KT,7,10 PLOT15-KT,7,0
PLOT16-KT,7,NM$(CH)
2079 PLOT14-KT,8,10 PLOT15-KT,8,0
2080 PLOT16-KT,8,NM$(CH)
2081 PLOT 2,10,3 PLOT3,10,"SYMBOLE
 " PLOT13,10,4 PLOT14,10,SY$(CH)
2082 PLOT 2,12,3 PLOT3,12,"MASSE A
TOMIQUE  " PLOT19,12,6 PLOT20,12,M
A$(CH)
2083 PLOT 2,14,3 PLOT3,14,"NUMERO
ATOMIQUE  " PLOT20,14,6 PLOT21,14,
NA$(CH)
2084 PLOT 2,16,3 PLOT3,16,"VALENCE
 " PLOT12,16,6 PLOT13,16,VA$(CH)

2085 PLOT 2,18,3 PLOT3,18,"MASSE V
OLUMIQUE  " PLOT20,18,6 PLOT21,18,
MV$(CH)
2086 PLOT2,20,3 PLOT3,20,"TEMPERAT
URE DE FUSION  " PLOT26,20,6
2087 PLOT27,20,TF$(CH) PLOT2,22,3
PLOT3,22,"TEMPERATURE D EBULLITION
"

2088 PLOT29,22,6 PLOT30,22,TE$(CH)
 PLOT14,25,6
2089 PLOT2,24,3 PLOT3,24,"STRUCTUR
E ELECTRONIQUE  " PLOT27,24,6
2090 IF LEN(SE$(CH))=12THENPLOT28
,24,SE$(CH)ELSEPLOT15,25,SE$(CH)
2094 GOTO 55000
2100 PLOT2,10,23 PLOT3,10,"Il n'ex
iste pas d'element de ce nom "
2110 GOTO 55000
3000 REM =================
3001 REM ====RECH,NM$====
3002 REM =================
3003 GOSUB51000
3004 RN$(1)="TEMPERATURE DE FUSION
"
3005 RN$(2)="TEMPERATURE D'EBULLIT
ION"
3006 RN$(3)="MASSE VOLUMIQUE"
3007 RN$(4)="MASSE ATOMIQUE"
3008 RN$(5)="NUMERO ATOMIQUE"
3009 RN$(6)="SYMBOLE CHIMIQUE"
3010 PRINT PRINT PRINT"Le paramet
re connu est :" PRINT PRINT
3011 FOR A=1 TO 6 PRINTSPC(3);A;"-
";RN$(A) PRINT NEXT
3012 GETA$ X=VAL(A$)ON X GOTO 310
0,3200,3300,3400,3500,3600
3100 REM ==========
3101 REM ====TF====
3102 REM ==========
3105 RESTORE
3107 PAZ=0
3110 CLS GOSUB 51000
3112 GOSUB 53000
3115 PRINT INPUT"  Donnez la tempe
rature de fusion ",UG$
3120 FORCH=1TO106
3125 READ NM$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
NA$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
$(CH)
3130 READ TE$(CH)
3132 UG=VAL(UG$) TF=VAL(TF$(CH))
3133 IF UG-2<TF AND UG+2>TF THEN 3
150 ELSE 3165
3150 PRINT PRINT"Pour votre TF=",U
G$,"....",NM$(CH)
3155 PAZ=1
3160 PRINT"Ave TF de table egale
a ",TF$(CH)
3165 IF CH<>106 THEN 3166 ELSE3167
3166 NEXT
3167 IF PAZ=0 THEN 3172 ELSE 3175
3172 PLOT 2,23,4 PLOT 3,23,"Il n'e
xiste pas d'element naturel pur"
3173 PLOT 2,24,4 PLOT 3,24,"ayant
pour temperature de fusion  "
3174 PLOT 10,25,4 PLOT 11,25,"TF="
PLOT14,25,4 PLOT15,25,UG$
3175 GOTO55000
3200 REM ==========
3201 REM ====TE====
3202 REM ==========
3205 RESTORE CLS GOSUB51000
3206 PAZ=0
3207 GOSUB 53000
3210 PRINT INPUT"  Donnez la tempe
rature d'ebullition ",UF$
3215 FORCH=1TO106
3220 READ NM$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
NA$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
$(CH)
3225 READ TE$(CH)
3232 UF=VAL(UF$) TE=VAL(TE$(CH))
3233 IF UF-2<TE AND UF+2>TE THEN 3
250 ELSE 3265
3250 PRINT PRINT"Pour votre TE=",U
F$,"....",NM$(CH)
3255 PAZ=1
3260 PRINT"Avec TE de table egale
a ",TE$(CH)
3265 IF CH<>106 THEN 3266 ELSE 326
7
3266 NEXT
3267 IF PAZ=0 THEN 3271 ELSE 3275
3271 PLOT 2,23,4 PLOT3,23,"Il n'ex
iste pas d'element naturel pur"
3272 PLOT 2,24,4 PLOT3,24,"ayant p
our temperature d'ebullition  "
3273 PLOT 10,25,4 PLOT11,25,"TE="
PLOT14,25,4 PLOT15,25,UF$
3275 GOTO55000
3300 REM ==========
3301 REM ====V====
3302 REM ==========
3305 RESTORE CLS GOSUB51000
3306 PAZ=0
3307 PLOT2,22,22 PLOT3,22,"La rech
erche se fait entre + et - 0.2"
3308 LOT2,23,22 PLOT3,23,"unites
de masse volumique."
3310 PRINT INPUT"  Donnez la masse
 volumique ",NW$
3315 FORCH=1TO106
3320 READ NM$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
NA$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
$(CH)
3325 READ TE$(CH)
3332 NW=VAL(NW$) MV=VAL(MV$(CH))
3333 IFNW-.2<MV ANDNW+.2>MV THEN 3
350 ELSE 3365
3350 PRINT PRINT"Pour votre MV=",N
W$,"....",NM$(CH)
3355 PAZ=1
3360 PRINT"Avec une masse volumiqu
e de table ",MV$(CH)
3365 IF CH<>106 THEN3366 ELSE3367
3366 NEXT
3367 IF PAZ=0 THEN3371 ELSE 3375
3371 PLOT2,24,4 PLOT3,24,"Il n'exi
ste pas d'element naturel pur"
3372 PLOT2,25,4 PLOT3,25,"ayant po
ur masse volumique :"
3373 PLOT8,26,4 PLOT9,26,"MV=" PLO
T12,26,4 PLOT13,26,NW$
3375 GOTO55000
3400 REM ==========
3401 REM ====MA====
3402 REM ==========
3405 RESTORE CLS GOSUB51000
3406 PAZ=0
3407 PLOT2,22,22 PLOT3,22,"La rech
erche se fait entre + et - une"
3408 PLOT2,23,22 PLOT3,23,"unite d
e masse atomique."
3410 PRINT INPUT"  Donnez la masse
 atomique ",NB$
3415 FORCH=1TO106
3420 READ NM$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
NA$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
$(CH)
3425 READ TE$(CH)
3432 NB=VAL(NB$) MA=VAL(MA$(CH))
3433 IFNB-1<MA ANDNB+1>MA THEN 3
450 ELSE 3465
3450 PRINT PRINT"Pour votre MA=",N
B$,"....",NM$(CH)
3455 PAZ=1
3460 PRINT"Avec masse atomique de
table :",MA$(CH)
3462 NEXT
3465 IF CH<>106 THEN3466 ELSE3467
3466 NEXT
3467 IF PAZ=0 THEN 3471 ELSE347
3471 PLOT2,24,4 PLOT3,24,"Il n'exi
ste pas d'element naturel pur"
3472 PLOT2,25,4 PLOT3,25,"ayant po
ur masse atomique :"
3473 PLOT8,26,4 PLOT9,26,"MA=" PLO
T12,26,4 PLOT13,26,NB$
3475 GOTO55000
3500 REM ==========
3501 REM ====NA====
3502 REM ==========
3505 RESTORE CLS GOSUB51000 C=0
3510 PRINT INPUT"  Donnez le numer
o atomique ",OB$
3515 REPEAT C=C+1
3517 IF C>106 THEN 3560
3520 READ NM$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
NA$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
$(CH)
3525 READ TE$(CH)
3530 UNTILOB$=NA$(CH)
3550 PRINT PRINT"Pour votre NA=" O
B$,"....",NM$(CH)
3555 GOTO3580
3560 PRINT PRINT"Il n'y a pas d'el
ement correspondant" PRINT"au NA=
",OB$
3580 GOTO55000
3600 REM ==========
3601 REM ====SY====
3602 REM ==========
3605 RESTORE CLS GOSUB51000 C=0
3606 PRINT PRINT PRINT"REM Il va f
alloir entrer le symbole"
3607 PRINT"de l'atome recherche.Po
ur cela il faut"
3608 PRINT"introduire la majuscule
 puis la minus-"
3609 PRINT"cule.Le programme est f
ait de telle"
3610 PRINT"facon que vous n'avez p
resque rien a"
3611 PRINT"faire.S'il n'y a pas de
 minuscule."
3612 PRINT"alors introduisez 'espa
ce'..."
3613 PRINT PRINT PRINT"Majuscule
" GETG$ PLOT15,17,ASC(G$)
3614 PRINTCHR$(20)
3615 PRINT PRINT"Minuscule  " GETP
$ PLOT15,20,ASC(P$)
3616 PRINTCHR$(20)
3617 IF P$=CHR$(32) THEN 3620 ELSE
 3625
3620 TZ$=G$
3623 GOTO3630
3625 TZ$=G$+P$
3630 REPEAT C=C+1
3633 IF C>106 THEN 3670
3635 READ NM$(CH),SY$(CH),MA$(CH),
NA$(CH),VA$(CH),MV$(CH),SE$(CH),TF
$(CH)
3640 READ TE$(CH)
3645 UNTIL TZ$=SY$(CH)
3660 PRINT PRINT"Pour le symbole
",TZ$,"....",NM$(CH)
3665 GOTO3690
3670 PRINT PRINT"Il n'y a pas d'el
ement correspondant" PRINT"a votre
 symbole SY= ",TZ$
3690 GOTO55000
4000 REM ===================
4001 REM ===== GROUPES ====
4002 REM ===================
4005 GF$(1)="ALCOOL" GF$(2)="ALDEH
YDE" GF$(3)="CETONE"
4006 GF$(4)="ACIDE CARBOXYLIQUE" G
F$(5)="ESTER CARBOXYLIQUE"
4009 GF$(6)="CHLORURE D'ACIDE" GF$
(7)="ANHYDRIDE D'ACIDE"
4010 GF$(8)="AMINE" GF$(9)="AMIDE"
4015 GOSUB51000 FOR=1TO9
4020 PRINTSPC(2),A " - " GF$(A) PRI
NT NEXT
4022 PRINT
4025 PRINT"Quel groupement  " GETF
$
4030 F=VAL(F$) IF F<1 OR F>9 THEN
 4000
4035 GOTO (4100+20*F)
4120 REM ====ALCOOL====
4121 CLS
4122 PRINT PRINT PRINT"Le groupeme
nt fonctionnel ALCOOL est "
4123 FORS=1TO10 PRINT NEXT
4125 PLOT11,5,124 PLOT10,6,45 PLOT
11,6,67 PLOT12,6,45 PLOT13,6,79
4126 PLOT14,6,45 PLOT15,6,72 PLOT1
1,7,124
4127 PRINT"La formule d'un ALCOOL
derive donc de"
4128 PRINT"celle d'un hydrocarbure
,AH,par subs-"
4129 PRINT"-titution du groupe -OH
,groupe appele"
4130 PRINT"HYDROXYLE,a un atome d'
hydrogene,et "
4131 PRINT"on peut representer d'u
ne facon plus"
4132 PRINT"generale un alcool par
:" PRINT PRINT"             R-OH"
4135 GOTO55000
4140 REM ====ALDEHYDE====
4141 CLS
4142 PRINT PRINT PRINT"Le groupeme
nt fonctionnel ALDEHYDE est"
4143 FORS=1TO10 PRINT NEXT
4145 PLOT11,7,72
4146 PLOT10,5,45 PLOT11,5,67 PLOT1
2,5,61 PLOT13,5,79 PLOT11,6,124
4147 PRINT"Les ALDEHYDES se nommen
t en faisant"
4148 PRINT"suivre le nom de l'hydr
ocarbure"
```

A SUIVRE...

WYX

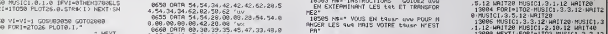

GÉBÉ A DIT:
"CRACHER DANS LA SOUPE, ÇA FAIT PLUS DE RONDS"

En évitant les redoutables Oxo, foncez sur les Pop et devenez "power Wyx" destructeur d'Oxo.

MAIS TU CRACHES DANS LA SOUPE!
BOM
OXO

Cyrille BARON

```
 10 REM WYX - ORIC - C.BARON
 12 REM AVIS A CEUX QUI N'ONT PAS LE
 TEMPS DE TAPER WYX
 14 REM ENVOYEZ UNE K7 + VOTRE ADRES
SE + LES TIMBRES CHEZ
 16 REM BARON CYRILLE - LE CHEMIN DE
 CITRY - 02310 CHARLY
 18 REM JE VOUS ENVERRAI LE TOUT DAN
S LE MEILLEUR DELAI .
 600 REM
 1000 GOSUB8000 GOSUB8100 GOSUB9000
GOSUB10000 GOSUB9050
 1100 GOSUB9000 GOSUB9050
 1200 PLOTX,Y,H$
 2000 PLOTX,Y,0$ X=XX Y=YY
 2010 PLOTX,Y,A$ A$=D$
 2020 IFUSR(SP)THENH$=C$ SN=SN-1 PLO
T26,0,STR$(SN)+" " IFSN=0THEN3050
 2070 IFUSR(K)THENIFX>L1THENXX=X-DX
 2080 IFUSR(L)THENIFX<L2THENXX=X+DX
 2090 IFUSR(Q)THENIFY>L3THENYY=Y-DY
 2100 IFUSR(A)THENIFY<L4THENYY=Y+DY
 2130 SC=SCRN(XX,YY)
 2170 IFSC=121THENPO=PO+5 PLOT11,0,S
TR$(PO) HE=HE-2 GOSUB13500
 2172 IFSC=103THENGOSUB13700 GOTO400
0
 2175 IFSC<>101THEN2190
 2180 IFA$=C$THENPO=PO+10 PLOT11,0,S
TR$(PO) NE=HE-2 GOSUB13600
 2185 IFA$=D$THEN3000
 2190 IFNO<FOTHENNO=NO+1 GOTO2000
 2210 PLOTINT(RND(1)*18)*2+2,INT(RND
(1)*12)*2+2,E$
 2212 PLOTINT(RND(1)*18)*2+2,INT(RND
(1)*12)*2+2,K$ NE=NE+1
 2213 IFNE<11THENPLOTINT(RND(1)*18)*
2+2,INT(RND(1)*12)*2+2,"g "
 2215 NO=0 GOTO2000
 3000 REM ... MORT ...
 3010 PLOTX,Y,B$ X=XX Y=YY PLOTX,Y,A
$
 3012 FORI=1TO50 SN=SN-1 SOUND1,I*5,
15 PLOT26,0,STR$(SN)+" " IFSN<1THEN3
050
 3014 WAIT5 NEXT MUSIC1,0,1,0 GOSUB9
050 GOTO2000
 3020 MUSIC1,0,1,0 HE=HE-1 VI=VI-1 G
OSUB9050 GOTO2000
 3050 MUSIC1,0,1,0 IFVI=0THEN3700ELS
EFORI=1TO50 PLOT26,0,STR$(I) NEXT SN
=50
 3060 VI=VI-1 GOSUB3050 GOTO2000
 3700 FORI=2TO26 PLOT0,I,"
                              " NEXT
 3705  PLOT16,22,"hhhhhh" FORI=23TO2
6 PLOT18,I,"hh" NEXT
 3710 PLOT10,21,"ab" FORI=3TO20 PLOT
16,I,"  hh  " PLOT16,I+1,"hhhhhh"
 3715 WAIT20 NEXT GOSUB13000 CLS GOS
UB8000 GOSUB10000 GOTO1100
 4000 REM ..... FIN DE T0 .....
 4005 T0=T0+1 XX=20 YY=14 BO=T0*20
 4010 FORI=2TO26 PLOT0,I,"hhhhhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
 4011 PLOT0,I,"
                    " WAIT3 NEXT
 4012 PLOT15,13,"BONUS : " FORI=1TO0
0 SOUND1,2000,15 PLOT23,13,STR$(I)
 4014 MUSIC1,0,1,0 NEXT
 4020 FORI=BOTO0STEP-1 PLOT23,13,STR
$(I)+" " PO=PO+5 PLOT11,0,STR$(PO)
 4022 MUSIC1,3,1,1500 MUSIC2,3,5,150
0 MUSIC3,3,8,15000 MUSIC1,0,1,0
 4024 SN=SN+2 PLOT26,0,STR$(SN) NEXT
GOSUB13030 BO=0
 4030 IFFO=10THENFO=8 NE=100 GOTO410
0
 4032 IFFO=08THENFO=5 NE=070 GOTO410
0
 4034 IFFO=05THENFO=4 NE=080 GOTO410
0
 4036 IFFO=04THENFO=3 NE=090 GOTO410
0
 4038 IFFO=03THENFO=2 NE=100 GOTO410
0
 4040 IFFO=02THENFO=1 NE=110 GOTO410
0
 4042 IFFO=01THENFO=0 NE=120 GOTO410
0
 4044 IFFO=00THENFO=0 NE=200
 4100 CLS GOSUB9050 GOTO2000
 8000 REM ... ROUTINE ...
 8010 PAPER0 INK0 CLS FORI=48000TO48
040 POKEI,32 NEXT POKE618,10
 8015 RESTORE REPEAT READT$ UNTILT$=
"ROUTINE"
 8020 FORI=#400TO#430 READV$ OT=VAL(
"#"+V$) POKEI,OT NEXTI
 8030 IF PEEK(#FFFE)=40THEN8050
 8040 DOKE#403,#D8C0 DOKE#410,#F590
DOKE#42C,#DF0F DOKE#42F,#DF08
 8050 DEF USR =#400 RETURN
 8099 REM .. CARACTERE ..
 8100 FORI=46856TO47063 READA POKEI,
A NEXT
 8105 POKE46546,6 POKE46547,6 POKE46
549,6 POKE46550,6 RETURN
 8499 DATA ROUTINE
 8500 DATA 08,78,20,10,D8,0A,29,38,4
A,4A,4A,40,8A,29,07,AA
 8510 DATA 18,A9,FF,2A,CA,10,FC,AM,A
9,0E,20,35,F5,68,09,10
 8520 DATA 80,00,03,A9,00,20,2C,00,0
3,F0,03,4C,00,0F,4C,FC,DE
 8600 DATA 01,07,25,63,59,28,07,01,3
2,56,38,63,55,14,56,32 'ab
 8605 DATA 01,06,25,30,38,25,06,01,3
2,24,38,25,25,38,24,32 'cd
 8610 DATA 01,03,15,59,15,29,62,63,3
2,40,62,39,60,46,31,63 'ef
 8615 DATA 30,63,33,45,45,33,63,30,6
3,63,63,63,63,63,63,63 'gh
 8620 DATA 00,08,16,47,16,08,00,00,0
0,04,02,61,02,04,00,00 'ij
 8625 DATA 00,15,01,05,09,16,32,00,0
0,60,32,40,36,02,01,00 'kl
 8630 DATA 00,01,02,36,40,32,60,00,0
0,32,18,09,05,01,15 'mn
 8635 DATA 62,62,48,62,62,06,62,62,6
2,62,62,48,48,62,62,62 'op
 8640 DATA 62,62,54,54,54,54,62,62,6
2,62,50,62,60,62,54,54 'qr
 8645 DATA 62,62,48,60,60,48,62,62,6
2,62,54,62,62,48,48,48 'st

 8650 DATA 54,54,34,42,42,42,62,28,5
4,54,34,34,62,02,50,62 'uv
 8655 DATA 54,54,28,00,08,28,54,54,0
0,00,00,00,08,42,20,08 'wx
 8660 DATA 00,30,39,35,45,47,33,48,0
0,30,57,49,45,61,33,03 'yz
 8730 DATA MUSIC 1
 8740 DATA142,7,126,1,112,2,142,2,11
2,2,94,2,71,7,75,1,71,2,94,2,112,2,1
42,2

 8750 DATA106,4,84,3,106,1,112,2,94,
2,112,2,142,2,126,4,112,3,126,1,142,
12
 8860 DATA MUSIC 2
 8862 DATA3,8,4,1,0,0,4,1,4,6,4,5,0,
0,3,8,4,1,0,0,4,1,3,8,0,0,0,0,3,8,4,
1,0
 8864 DATA0,4,1,4,6,4,5,0,0,4,1,4,0,
0,0,4,6,4,8,0,0,4,0,4,10,0,0,4,10,4,
0,4
 8866 DATA5,0,0,4,1,4,5,4,3,4,1,0,0,
3,10,3,12,4,1,0,0,4,1,4,5,4,1,0,0,3,
0,4
 8868 DATA1,0,0,3,12,4,1
 9000 REM . INITIALISATION .
 9005 CLS PAPER0 INK7
 9010 B$="  " C$="cd" D$="ab" E$="ef
" F$="opqrs   " G$="tqusr : "
 9020 N$="uvw" I$="tqusr uvw" J$="qw
q" K$="yz" L$="tqt"
 9030 DX=2 DY=2 L1=2 L2=36 L3=2 L4=2
6 SN=50 NJ=3 NE=0
 9040 K=24 L=57 Q=14 A=53 SP=32 X=20
Y=14 XX=X YY=Y PO=0
 9043 FO=10 NO=1 NP=1 NE=50 A$=0$ VI
=3 RETURN
 9045 RETURN
 9049 REM .. TABLEAU ..
 9050 PLOT3,0,F$ PLOT18,0,G$ PLOT11,
0 STR$(PO) PLOT26,0,STR$(SN)
 9060 T=1 U=2 REPEAT PLOT0,U,T T=T+1
U=U+2 IFT=6THENT=1
 9070 UNTILU=26 PLOT2,0,5 PLOT10,0,6
 PLOT17,0,5 PLOT25,0,6 PLOT29,0,7
 9072 IFVI=3THENPLOT32,0,"ab ab"
 9074 IFVI=2THENPLOT32,0,"ab   "
 9076 IFVI=1THENPLOT32,0,"     "
 9078 IFVI=0THEN3700
 9080 RETURN
 10000 REM .. INSTRUCTION ..
 10005 CLS PAPER0 INK3 RESTORE
 10007 REPEAT READW$ UNTILW$="MUSIC
2"
 10010 PLOT2,0,"                 hhh
hhh    "
 10012 PLOT2,1,"hhh      hhh h h
h h hhhh  hhhh"
 10014 PLOT2,2,"h h hhh h h h h
h h h  h  h  h"
 10016 PLOT2,3,"h h h h h h h hhhhhh
h h hhhhhhhhh"
 10018 PLOT2,4,"h h h h h h h
 h    h  h    "
 10020 PLOT2,5,"h hhh hhh h hhhhh hh
hhh hhhhhhhhhh"
 10022 PLOT2,6,"h           h     h h
   h  h  h  h"
 10024 PLOT2,7,"hhhhhhhhhh      h h
   hhhh  hhhh"
 10026 PLOT2,8,"                 hhh"
 10034 PLOT1,11,10 PLOT1,12,10 PLOT0
11,4 PLOT0,12,7
 10044 FORI=13TO19 PLOT1,I,3 PLOT17,
I,5 NEXT
 10050 U=3 V=20 GOSUB11000 FORV=20TO
26 PLOT2,V,22 PLOT15,V,16 PLOT1,V,0
NEXT
 10052 PLOT20,21,D$ PLOT20,22,C$ PLO
T20,23,E$
 10054 FORV=20TO23 PLOT19,V,19 PLOT3
6,V,16 NEXT
 10056 PLOT20,20,"WYX        ij ab" P
LOT20,21,"POWER WYX ij cd"

 10058 PLOT20,22,"OXO        ij ef" P
LOT20,23,"POP         ij yz"
 10060 PLOT20,25,"E j ENTRAINEMENT"
PLOT20,26,"J j     JEU"
 10062 FORI=25TO26 PLOT19,I,21 PLOT3
6,I,16 PLOT16,I,12 NEXT
 10500 L$="
      "
 10503 M$="INSTRUCTIONS   GUIDEZ uvw
  EN EXTERMINANT LES tqt ET TRANSFOR
ME2"
 10505 N$=" VOUS EN tqusr uvw POUR M
ANGER LES qwq MAIS VOTRE tqusr N'EST
 PA"
 10510 O$="S ILLIMITE ....... BONNE
CHANCE ........   COPYRIGHT XXX
   "
 10513 P$="                   "'METTEZ
VOTRE NOM AU XXX
 10515 Q$="        SCORES : IF ab MANG
E yz THEN SCORE = SCORE + 5  "
 10517 R$=" IF cd MANGE ef THEN SCOR
E = SCORE + 10   IF ab MANGE g THEN
FIN"
 10520 S$=" DE TABLEAU : IF ef MANGE
 ab THEN POWER = POWER - 50 : IF POW
ER "
 10522 T$="= 0 THEN MORT ( 3 VIES )
 "
 10600 X$=L$+M$+N$+O$+P$ J=1 Y$=L$+Q
$+R$+S$+T$ M=1
 10704 REPEAT
 10705 PLOT2,11,MID$(X$,J,34) PLOT2,
12,MID$(X$,J,34) J=J+1
 10710 IFJ>LEN(X$)THENJ=1
 10720 PLOT1,R,T R=R+1 IFR=9THENR=0E
LSET=T+1 IFT=7THENT=1
 10730 PLOT2,15,MID$(Y$,M,34) M=M+1
IFM>LEN(Y$)THENM=1
 10760 PLOT1,R,T R=R+1 IFR=9THENR=0E
LSET=T+1 IFT=7THENT=1
 10770 IFI9=52THENMUSIC1,0,1,0 GOTO1
0900
 10800 READO9,H9 I9=I9+1 IFO9<>0THEN
10810ELSEWAIT1 GOTO10900
 10810 PLAY1,0,0,0 MUSIC1,O9,H9,10 W
AIT3
 10900 T$=KEY$ UNTILT$="J"ORT$="E" M
USIC1,0,1,0
 10910 IFT$="E"THEN12000ELSEGOSUB131
00 CLS RETURN
 11000 REM ... TOUCHES ...
 11002 PLOTU,V  ,"   "
 11004 PLOTU,V+1," I   k  S P"
 11006 PLOTU,V+2,"   O     P O"
 11008 PLOTU,V+3,"i K L j A=N"
 11010 PLOTU,V+4,"   A     C E"
 11012 PLOTU,V+5," m   n  E R"
 11014 PLOTU,V+6,"   ,"
 11500 RETURN
 12000 REM . ENTRAINEMENT .
 12010 T=1 CLS U=15 V=3 GOSUB11000
 12012 PLOT3,12," DEPLACEZ VOUS i j
^ x MAIS AUSSI "
 12014 PLOT3,14,"k l m n EN APPUYANT
 SUR 2 TOUCHES"
 12016 PLOT3,16,"DE DEPLACEMENTS .
PLOT3,18,"   EXEMPLE   "
 12018 PLOT3,20,"POUR k APPUYER SUR
^ ET j "
 12020 PLOT3,22,"POUR m APPUYER SUR
i ET x "

 12030 PLOT7,25,"APPUYER SUR UNE TOU
CHE POUR"
 12032 PLOT15,26,"L'ENTRAINEMENT"
 12040 REPEAT O=O+1 INKO IFO=7THENO=
1
 12042 UNTILKEY$<>"" CLS VI=3 GOSUB9
050
 12050 PLOT1,0,"APPUYER SUR ESPACE L
ORSQUE VOUS SEREZ"
 12052 PLOT8,1,"EXPERT DU DEPLACEMEN
T" U=27 V=3 GOSUB11000
 12100 PLOTX,Y,B$ X=XX Y=YY PLOTX,Y,
A$ A$=D$
 12102 IFUSR(SP)THENX=20 Y=14 XX=X Y
Y=Y A$=D$ CLS GOSUB13100 RETURN
 12104 IFUSR(K)THENIFX>L1THENXX=X-DX
 12106 IFUSR(L)THENIFX<L2THENXX=X+DX
 12108 IFUSR(Q)THENIFY>L3THENYY=Y-DY
 12110 IFUSR(A)THENIFY<L4THENYY=Y+DY
 12120 GOTO12100
 12990 REM      MUSIQUE
 12993 REM
 13000 MUSIC1,3,5,12 WAIT20 MUSIC1,3
,0,12 WAIT20 MUSIC1,4,1,12 WAIT40
 13002 MUSIC1,3,8,12 WAIT20 MUSIC1,3
,5,12 WAIT20 MUSIC1,3,1,12 WAIT20
 13004 FORI=1TO2 MUSIC1,3,3,12 WAIT2
0 MUSIC1,3,5,12 WAIT20
 13006 MUSIC1,3,3,12 WAIT20 MUSIC1,3
,1,12 WAIT20 MUSIC1,2,10,12 WAIT40
 13008 NEXTI FORI=1TO2 MUSIC1,3,3,12
 WAIT20 MUSIC1,3,5,12 WAIT20
 13010 MUSIC1,3,3,12 WAIT20 MUSIC1,2
,12,12 WAIT20 MUSIC1,2,8,12 WAIT40
 13012 NEXTI FORI=12TO1STEP-1 MUSIC1
,3,1,I WAIT20 NEXTI MUSIC1,0,1,0 RET
URN
 13015 REM ------------
 13030 RESTORE REPEAT READW$ UNTILW$
="MUSIC 1"
 13040 FORI=0TO22 READN,W SOUND1,N,1
0 SOUND2,N*1.02,10 SOUND3,140,7
 13050 WAITW*10 NEXT MUSIC1,0,1,0 RE
TURN
 13060 REM ------------
 13100 MUSIC1,3,1,12 WAIT40 MUSIC1,3
,5,12 WAIT15 MUSIC1,3,0,12 WAIT40
 13102 MUSIC1,4,1,12 WAIT100 MUSIC1,
3,12,12 WAIT20 MUSIC1,4,1,12 WAIT20
 13104 MUSIC1,3,0,12 WAIT20 MUSIC1,3
,5,12 WAIT20
 13106 FORI=0TO18TEP-1 MUSIC1,3,I,12
 WAIT20 NEXTI MUSIC1,0,1,0 RETURN
 13200 REM ------------
 13500 FORN=1TO1 FORI=0TO5 MUSIC1,I,
1,1500 NEXTI MUSIC1,0,1,0 RETURN
 13600 FORI=4100TO5000STEP30 SOUND1,
I,15 NEXT MUSIC1,0,1,0 RETURN
 13699 VO=12
 13700 FORI=1TO3 FORH=1TO12 MUSIC1,I
,H,12 WAIT5 NEXTH,I MUSIC1,0,1,0 RET
URN
 20000 GOSUB13100 GOSUB13000
```


LE JUSTICIER!
AU SECOURS!
TENEZ BON! J'ARRIVE!
PLUS ÇA VA ET MOINS J'AI DE LA PLACE POUR DESSINER TES AVENTURES! MEEEEERDE!

SPECTRUM

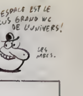
suite de la page 12

```
8131 DATA "MAMMA MMMMMMMMMM"
8132 DATA "MRRRM RRRRRRRRRM"
8133 DATA "MMMMM RRRRRRRRRM"
8134 DATA "MRMMM MMMMMMMMMM"
8135 DATA "MMMMM MMMMMMMMMM"
8136 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8137 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8138                      REM ------
8139 DATA "MMMMMMMMMMMMMRMM"
8140 DATA "M MMMRAM     RRAM"
8141 DATA "MMMMMRMM MMARRAM"
8142 DATA "MMRRRRR      RRRRM"
8143 DATA "MM       MMM  RRRM"
8144 DATA "MMMMM MMMMMMRRRM"
8145 DATA "MR    RMRRRMMMRRM"
8146 DATA "M  R   MRRRMMRRAM"
8147 DATA "MR MMR RRMRMMRRM"
8148 DATA "MM R MMRRRRRRRM"
8149 DATA "MMMMMMMMMMMMMMMM"
8500 REM ------------------------
8510 REM ***    CONTROLES      ***
8520 REM ------------------------
8530 BORDER 0  PAPER 0  INK 6
8540 CLS
8550 PRINT " OPTIONS DISPONIBLES
              ----------------------
8570 PRINT '''  -1- PROTEK JOYS
TICK"
8580 PRINT ''  -2- SINCLAIR INTE
RFACE II"
8590 PRINT     -3- CLAVIER"
8600 PRINT ''  "[O]= A GAUCHE",'[
P]= A DROITE"
8610 PRINT '' [A]= EN BAS","[Q]=
EN HAUT'
8620 PRINT '''"       [SPACE] = AB
ANDON'
8630 PRINT #1,"QUEL EST VOTRE CH
OIX ?"
8640 PAUSE 0  LET r$=INKEY$
8650 IF r$="1  THEN LET c$='8'
LET d$= 5   LET e$="7"  LET f$="
6   RETURN
8660 IF r$= 2' THEN LET c$='7"
LET d$='6'  LET e$= 9'  LET f$="
6   RETURN
8670 IF r$="3  THEN LET c$="p'
LET d$='o   LET e$='q". LET f$=
a   RETURN
8680 GO TO 6840
9000 REM ------------------------
9010 REM *** U-D-O REDEFINIS ***
9020 REM ------------------------
9025 RESTORE 9060
9030 FOR i=USR "a" TO 65530
9040 READ a  POKE i,a  NEXT i
9050 RETURN   REM -------------
9060 DATA 251,251,251,0,223,223,
223,0,170,85,170,85,170,85,170,8
5,7,9,14,7,1,3,16,55,192,32,224,
192,0,128,224,216,55,55,55,6,12,
24,12,28,216,216,216,192,96,46,9
6,112,0,0,3,13,19,47,47,95
9070 DATA 4,1,196,233,209,172,17
2,222,127,127,127,63,63,31,15,3,
254,254,254,252,252,248,240,192,
127,194,191,191,255,255,255,255,
252,254,254,254,254,254,254,254,
255,255,255,255,255,255,127,0,25
4,254,254,254,254,254,252,0
9080 DATA 33,50,0,17,3,0,6,116,1
97,213,229,205,181,3,225,209,118
,6,20,35,16,253,193,16,239,201
9090 DATA 33,50,0,17,2,0,6,50,19
7,213,229,205,181,3,225,209,6,20
,35,16,253,193,16,240,201
9500 REM ------------------------
9510 REM *** INITIALISATION  ***
9520 REM ------------------------
9530 DIM s(10)   FOR i=1 TO 10
9540 READ s(i)   NEXT i
9550 DATA 700,1150,1500,2300,395
0,0,0,0,0,0
9560 LET t=1
9570 LET s=0
9580 RETURN
9600 REM ------------------------
9610 REM ***  DEMONSTRATION   ***
9620 REM ------------------------
9630 INK 2
9640 PRINT "▬▬ ▬▬  ▬ ▬▬▬ ▬▬▬ ▬▬▬
9650 PRINT "▬▬▬▬   ▬▬▬ ▬  ▬▬▬
9660 PRINT "▬▬▬    ▬ ▬▬ ▬ ▬
9670 PRINT "▬▬ ▬▬▬▬ ▬ ▬ ▬▬▬ ▬▬▬
9680 PRINT "▬▬▬▬▬ ▬▬▬ ▬▬▬ ▬▬▬ ▬▬▬
9690 PRINT "▬ ▬  ▬ ▬ ▬ ▬▬▬ ▬ ▬
9700 PRINT "▬ ▬   ▬▬▬ ▬ ▬  ▬▬▬
9710 PRINT "▬ ▬ ▬▬  ▬ ▬▬▬ ▬▬▬ ▬ ▬
9720 PRINT      INK 6,"OPTIONS D
ISPONIBLES   ----------
------------'' "  -1- DEMONSTRATIO
N"  "  -2- JOUER"
9730 IF INKEY$="2" THEN RANDOMIZ
E USR 65506   RETURN
9740 IF INKEY$<>"1" THEN GO TO 9
730
9750 RANDOMIZE USR 65506
9760 PRINT AT 13,0,''''''''
9770 PRINT AT 13,0, INK 5,"AAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
9780 PRINT AT 17,0, INK 5,"AAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"  LE
T s=0  PRINT AT 20,0, INK 1, PAP
ER 5," SCORE 00000
    "
9790 PRINT AT 15,0, INK 4,"BBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB"
9800 PRINT AT 13,5, INK 6,"KL",A
T 13,24,"KL"
9810 PRINT AT 14,6, INK 6,"MN",A
T 14,24,"MN"
9820 PRINT AT 15,10, INK 2,"GH",
AT 15,16,"GH"
9830 PRINT AT 16,10, INK 2,"IJ",
AT 16,16,"IJ"
9840 PRINT AT 17,24, INK 2,"GH",
AT 18,24,"IJ"
9850 RESTORE 9900  FOR i=1 TO 44
9860 READ x,y,j
9870 IF j=0 THEN PRINT AT x,y,"
  ",AT x+1,y,"  "
9875 IF j=1 THEN PRINT AT x,y, I
NK 7,"CD",AT x+1,y,"EF"  FOR j=1
 TO 10  NEXT j
9880 IF j=2 THEN PRINT AT x,y, I
NK 6,"KL",AT x+1,y,"MN"
9885 IF j=3 THEN LET s=s+50  LET
 b$="00000"+STR$ s  PRINT INK 1,
 PAPER 5,AT 20,7,b$(LEN b$-4 TO
)
9890 NEXT i  RANDOMIZE USR 65480
9895 FOR i=1 TO 100  NEXT i  RET
URN
9900 DATA 15,0,1,15,0,0,15,2,1,1
5,2,0,15,4,1,15,4,0,15,6,1,15,5,
0,15,6,1,13,6,0,15,6,2,15,8,0,15
,10,1,0,0,3,15,10,0,15,12,1,15,1
2,0,15,14,1,15,14,0
9910 DATA 15,16,1,0,0,3,15,16,0,
15,18,1,15,18,0,15,20,1,15,20,0,
15,22,1,15,22,0,15,24,1,15,24,0,
15,26,1,13,24,0,15,24,2,15,26,0,
15,26,1,15,26,0,15,26,1,15,24,0,
15,22,2,15,26,0,15,24,1
9920 DATA 15,24,0,17,24,1,0,0,3
```

ASTRO FOLLIES

TI99/BASIC SIMPLE

QUELLE GALÈRE L'ESPACE!
SSSSS


L'ESPACE EST LE PLUS GRAND WC DE L'UNIVERS!
LES MECS.

Série de galères spatiales pour astro pilote un peu dingue

Philippe BOEZ

Mode d'emploi
1er tableau Vous devez en un temps limite, abattre 10 vaisseaux. Déplacez vous à l'aide des touches fléchées et tirez par "L".
2ème tableau . Tentez d'éviter et d'abattre le "papillon" (touches fléchées et tir par "L") Le temps est limité et vous ne pouvez vous déplacer lorsque la bestiole est en bas de l'écran
3ème tableau Essayez de passer sans encombre entre les barrières d'énergie à l'aide de la touche "E"
4ème tableau Tentez d'atteindre votre "base" le plus vite possible, sans heurter les obstacles (touches fléchées et tir par "L")

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois

```
[illegible] 1170
1[illegible] OPTION BASE 1
1[illegible] DIM NT$(",1 (5
1[illegible] 1 1 10 5
1[illegible] NT$(I)
1[illegible] NEXT I
1[illegible] CALL SCREEN(1")
[illegible] FOR I 7 TO 8
1[illegible] CALL COLOR(I,12,1")
1[illegible] NEXT I
[illegible] GOSUB 5040
1[illegible] CALL CLEAR
[illegible] PRINT TAB(9);"PATIENCE SVP";::::::.
:
[illegible] TOTA=0
240 CALL SCREEN(2)
[illegible] RESTORE 5510
[illegible] FOR I=1 TO 16
[illegible] READ GR,CO
[illegible] CALL COLOR(GR,CO,2)
[illegible] NEXT I
300 RESTORE 5520
[illegible] FOR I=1 TO [illegible]
[illegible] READ CA,CA$
[illegible] CALL CHAR(CA,CA$)
340 NEXT I
350 CALL CLEAR
360 CALL HCHAR(6,9,37,17)
370 CALL HCHAR(10,9,36,17)
380 CALL HCHAR(13,7,37,21)
390 CALL HCHAR(17,7,36,21)
400 A$="ASTRO FOLLIES"
410 FOR A=1 TO LEN(A$)
420 CALL HCHAR(8,10+A,ASC(SEG$(A$,A,1)))
430 NEXT A
440 B$="@1985 PHILIPPE BOEZ"
450 FOR B=1 TO LEN(B$)
460 CALL HCHAR(15,7+B,ASC(SEG$(B$,B,1)))
470 NEXT B
480 GOSUB 1500
490 GOSUB 5160
500 TOT=0
510 NAV=3
520 ENE=10
530 TEMPS=500
540 I=16
550 CALL CLEAR
560 TOTA=ST(1)
570 FOR G=110 TO 1100 STEP 55
580 CALL SOUND(100,G,0,G+1000,5)
590 NEXT G
600 RANDOMIZE
610 CALL HCHAR(1,6,83)
620 CALL HCHAR(1,7,67)
630 CALL HCHAR(1,8,79)
640 CALL HCHAR(1,9,82)
650 CALL HCHAR(1,10,69)
660 CALL HCHAN(1,18,72)
670 CALL HCHAR(1,19,73)
680 CALL HCHAR(1,20,83)
690 CALL HCHAR(1,21,67)
700 CALL HCHAR(1,22,79)
710 CALL HCHAR(1,23,82)
720 CALL HCHAR(1,24,69)
730 CALL HCHAR(3,1,37,32)
740 CALL HCHAR(24,1,36,32)
750 RESTORE 5490
760 FOR TH=22 TO 17 STEP -1
770 READ CL
780 CALL VCHAR(TH,CL,145,2)
790 NEXT TH
800 RESTORE 5500
810 FOR HT=22 TO 17 STEP -1
820 READ CI
830 CALL VCHAR(HT,CI,144,2)
840 NEXT HT
850 FOR U=1 TO 31 STEP 2
860 CALL HCHAR(10,U,104)
870 CALL HCHAR(11,U,96)
880 CALL HCHAR(10,U+1,105)
890 CALL HCHAR(11,U+1,97)
900 NEXT U
910 CALL HCHAN(24,4,VAO,NAV-1)
920 D$=STR$(TOTA)
930 FOR D=1 TO LEN(D$)
940 CALL HCHAR(1,25+D,ASC(SEG$(D$,D,1)))
950 NEXT D
960 X=23
970 Y=16
980 CALL HCHAR(X,Y,VAS)
990 C$=STR$(TOT)
1000 FOR C=1 TO LEN(C$)
1010 CALL HCHAR(1,11+C,ASC(SEG$(C$,C,1)))
)
1020 NEXT C
1030 IF RND .7 THEN 1040 ELSE 1060
1040 D=INT(RND*4)+1
1050 GOTO 1080
1060 IF RND .3 THEN 1070
1070 D=INT(RND*( 4))+1
1080 I=I+D
1090 IF I 32 THEN 1100 ELSE 1110
1100 I=[illegible]
1110 IF I 3 THEN 1120 ELSE 1130
1120 I=[illegible]
1130 CALL SOUND(100,-3,0)
1140 CALL HCHAR(3,I,129)
1150 CALL KEY(3,K,S)
1160 TEMPS=TEMPS-1
1170 IF TEMPS=0 THEN 1790
1180 IF S=0 THEN 1150
1190 IF K=68 THEN 1220
1200 IF K=83 THEN 1320
1210 IF K=76 THEN 1420
1220 Y=Y+1
1230 IF Y 32 THEN 1240 ELSE 1250
1240 Y=32
1250 X=23
1260 CALL GCHAR(X,Y,C)
1270 IF C<>32 THEN 1610
1280 CALL HCHAR(X,Y-1,32)
1290 CALL HCHAR(X,Y,VAS)
1300 CALL HCHAR(5,I,32)
1310 GOTO 1030
1320 Y=Y-1
1330 IF Y<3 THEN 1340 ELSE 1350
1340 Y=3
1350 X=23
1360 CALL GCHAR(X,Y,C)
1370 IF C<>32 THEN 1610
1380 CALL HCHAR(X,Y+1,32)
1390 CALL HCHAR(X,Y,VAS)
1400 CALL HCHAR(5,I,32)
1410 GOTO 1030
1420 X=23
1430 X=X-18
1440 CALL SOUND(100,-5,0)
1450 CALL GCHAR(X,Y,C)
1460 IF C<>32 THEN 1700
1470 CALL HCHAR(X,Y,150)
1480 CALL HCHAR(X,Y,32)
1490 GOTO 1150
1500 RESTORE 1560
1510 FOR ZX=1 TO 21
1520 READ NO,VO,NE,VE
1530 CALL SOUND(-1000,NO,VO,NE,VE)
1540 NEXT ZX
1550 RETURN
1560 DATA 131,0,931,5,165,0,965,5,196,0,
996,5,220,0,1120,5,233,0,1133,5
1570 DATA 220,0,1120,5,196,0,996,5,165,0
,965,5,131,0,931,5,165,0,965,5
1580 DATA 196,0,996,5,220,0,1120,5,233,0
,1133,5,220,0,1120,5,196,0,996,5
1590 DATA 165,0,965,5,175,0,975,5,220,0,
1120,5,262,0,1162,5,294,0,1194,5,311,0,1
31,0
1600 DATA 200,262,0,200,330,5,200,392,10
,200,294,0,500,349,0
1610 CALL SOUND(500,-5,0)
1620 CALL CLEAB
1630 NAV=NAV-1
1640 IF NAV=0 THEN 3140
1650 PRINT "UN NAVIRE DETRUIT"
1660 PRINT :::
1670 FOR DEL=1 TO 200
1680 NEXT DEL
1690 GOTO 550
1700 CALL SOUND(500,-7,0)
1710 TOT=TOT+10
1720 ENE=ENE-1
1730 IF ENE=0 THEN 2060
1740 CALL HCHAR(X,Y,130)
1750 CALL HCHAR(X,Y,129)
1760 CALL HCHAR(X,Y,130)
1770 CALL HCHAR(X,Y,32)
1780 GOTO 990
1790 CALL CLEAR
1800 FOR B=880 TO 110 STEP -110
1810 CALL SOUND(-50,0,0)
1820 NEXT B
1830 PRINT "SCORE:";TOT:::
1840 PRINT "TEMPS ECOULE"::::
1850 FOR DEL=1 TO 200
1860 NEXT DEL
1870 GOSUB 4710
1880 CALL CLEAR
1890 PRINT "     REJOUEZ VOUS ":::
1900 CALL KEY(3,K,S)
1910 TEM=TEM+1
1920 IF TEM 500 THEN 1930 ELSE 1950
1930 TEM=0
1940 GOTO 500
1950 IF S=0 THEN 1900
1960 IF K=79 THEN 1970 ELSE 2030
1970 CALL CLEAR
1980 PRINT "VOULEZ VOUS CHANGER VOS  ::
FORMES QUI ETAIENT":::
1990 PRINT CHR$(VAS);" POUR LE PREMIER :
:CHR$(VES);" POUR LE SECOND"::CHR$(VIS
);" POUR LE 3EME"::
2000 PRINT CHR$(VUS);" POUR LE 4EME"::::
2010 INPUT REP$
2020 IF REP$="O" THEN 490 ELSE 500
2030 IF GS=1 THEN 2040 ELSE 2050
2040 GOSUB 4920
2050 END
2060 CALL CLEAR
2070 FOR G=1000 TO 40000 STEP 1000
2080 CALL SOUND(50,G,0,41000-G,0)
2090 NEXT G
2100 FOR DEL=1 TO 1000
2110 NEXT DEL
2120 GOTO 2170
2130 FOR G=1100 TO 110 STEP -110
2140 CALL SOUND(100,G,0,41000-G,[illegible]
2150 NEXT G
2160 GOTO 1870
2170 CALL CLEAR
2180 CALL VCHAR(1,4,30,24)
2190 CALL VCHAR(1,27,30,24)
2200 CALL VCHAR(1,7,34,24)
2210 CALL VCHAR(1,26,35,24)
2220 Y=14
2230 X=23
2240 TEMPS=50
2250 NAV=10
2260 CALL HCNAR(X,Y,VES)
2270 CALL VCHAR(5,30,VES,NAV-1)
2280 IF RND<.3 THEN 2290 ELSE 2320
2290 E=INT(RND*(-4))
2300 F=INT(RND*4)
2310 G=INT(RND*3)
2320 IF RND>.7 THEN 2330 ELSE 2360
2330 E=INT(RND*4)
2340 F=INT(RND*5)
2350 G=INT(RND*(-7))
2360 J=13+E
2370 JI=15+F
2380 JF=19+G
2390 IF J>32 THEN 2400 ELSE 2410
2400 J=12
2410 IF J<3 THEN 2420 ELSE 2430
2420 J=11
2430 IF JI>32 THEN 2440 ELSE 2450
2440 JI=14
2450 IF JI 3 THEN 2460 ELSE 2470
2460 JI=10
2470 IF JF>32 THEN 2480 ELSE 2490
2480 JF=20
2490 IF JF 3 THEN 2500 ELSE 2510
2500 JF=13
2510 FOR B=3 TO 23 STEP 5
2520 CALL HCHAR(B,J,158)
2530 CALL HCHAR(B,J,33)
2540 CALL HCHAR(B,JI,158)
2550 CALL HCHAR(B,JI,33)
2560 CALL HCHAR(B,JF,158)
2570 CALL HCHAR(B,JF,33)
2580 CALL SOUND(-50,-3,0)
2590 NEXT B
2600 CALL HCHAR(23,J,33)
2610 CALL HCHAR(23,JI,33)
2620 CALL HCHAR(23,JF,33)
2630 CALL HCHAR(23,J,32)
2640 CALL HCHAR(23,JI,32)
2650 CALL HCHAR(23,JF,32)
2660 CALL GCHAR(X,Y,C)
2670 IF C<>VES THEN 2900
2680 TEMPS=TEMPS-2
2690 CALL KEY(3,K,S)
2700 IF TEMPS=0 THEN 3040
2710 IF S=0 THEN 2280
2720 IF K=83 THEN 2740
2730 IF K=68 THEN 2820
2740 Y=Y-1
2750 IF Y 13 THEN 2760 ELSE 2790
2760 Y=13
2770 CALL HCHAR(X,13,VES)
2780 GOTO 2280
2790 CALL HCHAR(X,Y+1,32)
2800 CALL HCHAR(X,Y,VES)
2810 GOTO 2690
2820 Y=Y+1
2830 IF Y 19 THEN 2840 ELSE 2870
2840 Y=19
2850 CALL HCHAR(X,19,VES)
2860 GOTO 2280
2870 CALL HCHAR(X,Y-1,32)
2880 CALL HCHAR(X,Y,VES)
2890 GOTO 2690
2900 CALL SOUND(1000,-7,0)
2910 NAV=NAV-1
2920 IF NAV=0 THEN 2990
2930 CALL HCHAR(X,Y,130)
2940 CALL HCHAR(X,Y,VES)
2950 CALL HCHAR(X,Y,130)
2960 CALL HCHAR(X,Y,VES)
2970 CALL HCHAR(4+NAV,30,32)
2980 GOTO 2690
2990 CALL CLEAR
3000 PRINT "VOUS AVEZ PERDU VOS 10
    VAISSEAUX"::::
3010 PRINT "IL NE VOUS RESTET POURTANT
PLUS QUE";TEMPS;"SECONDE" :::
3020 PRINT "MAIS VOUS AVEZ DROIT A UNE
AUTRE CHANCE":::
3030 GOTO 1870
3040 FOR G=1000 TO 40000 STEP 1000
3050 CALL SOUND(10,G,0,41000-G,0)
3060 NEXT G
3070 CALL CLEAR
3080 FOR DEL=1 TO 1000
3090 NEXT DEL
3100 TEMPS=150
3110 TOT=TOT+NAV*5
3120 NAV=5
3130 GOTO 3180
3140 CALL SOUND(1000,-7,0)
3150 CALL CLEAR
3160 PRINT "VOUS ETES VRAIMENT NUL ''''''
'::::
3170 GOTO 1870
3180 CALL CLEAR
3190 X=23
3200 Y=16
3210 CALL HCHAR(24,1,36,32)
3220 CALL HCHAR(4,1,37,32)
3230 CALL HCHAR(X,Y,VIS)
3240 CALL HCNAR(3,4,VIS,NAV-1)
3250 CALL HCHAR(8,1,120,12)
3260 CALL HCHAR(8,20,120,12)
3270 CALL HCHAR(10,1,120,12)
3280 CALL HCHAR(10,20,120,12)
3290 CALL HCHAR(12,1,120,12)
3300 CALL HCHAR(12,20,120,12)
3310 IF RND .4 THEN 3380
3320 IF (RND>.4)+(RND .7)THEN 3420
3330 IF RND .7 THEN 3340
3340 CALL HCHAR(12,13,112,7)
3350 CALL HCHAR(12,13,32,7)
3360 CALL SOUND(100,-1,0)
3370 GOTO 3460
3380 CALL HCHAR(10,13,112,7)
3390 CALL HCHAR(10,13,32,7)
3400 CALL SOUND(100,-2,0)
3410 GOTO 3460
3420 CALL HCHAR(8,13,112,7)
3430 CALL HCHAR(8,13,32,7)
3440 CALL SOUND(100,-3,0)
3450 GOTO 3460
3460 CALL GCHAR(X,Y,C)
3470 IF C<>VIS THEN 3670
3480 CALL KEY(3,K,S)
3490 TEMPS=TEMPS-1
3500 IF TEMPS=0 THEN 1790
3510 IF S=0 THEN 3310
3520 IF K=69 THEN 3530
3530 X=X-1
3540 IF X<5 THEN 3590
3550 CALL HCHAR(X+1,Y,32)
3560 CALL HCHAR(X,Y,VIS)
3570 CALL SOUND(50,-8,0)
3580 GOTO 3310
3590 FOR G=1000 TO 40000 STEP 1000
3600 CALL SOUND(50,G,0,41000-G,0)
3610 NEXT G
3620 TOT=TOT+5*TEMPS
3630 IF TOT>TOTA THEN 3640 ELSE 3650
```

A SUIVRE...

TIBE

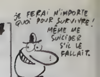
suite de la page 5

```
310 CALL CHAR(136,"0000000000091B3F3F3F7
F7F7FFFFFFF000000000040DOFOFOF8ELFFFDFUF
BFE")
320 CALL CHAR(140,"000F01070207 3E3F3E1FF
F0306000000000080E0B0C0A00000EFFFEF")
330 CALL HCHAR(9,1,108,32):: CALL HCHAR(
14,1,108,32):: CALL HCHAR(19,1,108,32)::
 CALL HCHAR(24,1,108,32)
340 CALL VCHAR(10,21,72,3):: CALL VCHAR(
15,7,72,3):: CALL VCHAR(20,24,72,3)
350 CALL HCHAR(9,21,74):: CALL HCHAR(14,
7,74):: CALL HCHAR(19,24,74)
360 CALL HCHAR(13,21,75):: CALL HCHAR(18
,7,75):: CALL HCHAR(2 ,24,75)
370 CALL HCHAR(6,5,85):: CALL HCHAR(6,6,
87):: CALL HCHAR(6,7,89):: CALL HCHAR(6,
8,91)
380 CALL HCHAR(7,5,92):: CALL HCHAR(8,5,
93):: CALL HCHAR(7,6,94):: CALL HCHAR(8,
6,95)
390 CALL HCHAR(7,7,96):: CALL HCHAR(8,7,
97):: CALL HCHAR(7,8,98):: CALL HCHAR(8,
8,99)
400 CALL COLOR(5,6,1,6,13,1,10,9,1)
410 CALL COLOR(7,3,1,8,3,1,9,3,1)
420 DISPLAY AT(3,22):"(.,/*:·'
430 CALL HCHAR(8,12,66):: CALL HCHAR(8,1
6,73):: CALL HCHAR(8,27,66):: CALL HCHAR
(8,28,66):: CALL HCHAR(8,29,73)
440 CALL HCHAR(13,4,73):: CALL HCHAR(13,
14,73):: CALL HCHAR(13,23,66):: CALL HCH
AR(13,25,73):: CALL HCHAR(13,30,66)
450 CALL HCHAR(18,5,66):: CALL HCHAR(18,
6,73):: CALL HCHAR(18,16,73):: CALL HCHA
R(18,27,66):: CALL HCHAR(18,28,73)
460 CALL SPRITE(#2,100,11,169,5,0,6,85,1
04,7,169,160,0,6)
470 CALL SPRITE(#4,76,9,44,34,85,68,11,4
4,50)
480 CALL SPRITE(#10,124,9,73,155,0, ' VI
T,#11,132,6,73,15,0,-VIT-3)
490 CALL SPRITE(#1.,112,15,89,80,0,VIT+4
,#1",136,11,89,.36,0,VIT+4)
500 CALL SPRITE(#14,116,12,113,160,0,VIT
+4,#15,140,19,11",70,0,VIT+4)
510 CALL SPRITE(#16,1.0,16,129,55,0,-VIT
",#17,1.4,4,1.9,.00,0, VIT-3)
520 CALL SPRITE(#18,120,12,153,100,0, 10
,
530 XI=49 :: YI=69 :: CALL SPRITE(#1,36,
8,XI,YI)
540 CALL COINC(ALL,VAR):: IF VAR=-1 THEN
 770
550 CALL KEY(2,K,S):: IF K=10 THEN 740
560 CALL JOYST(2,X,Y):: CHRO=CHRO+1 :: I
F CHRO=265+3*VIT THEN 1170 :: IF X+Y=0 T
HEN 540
570 CALL SOUND(50,-3,2):: IF X=4 THEN 59
0
580 IF X=-4 THEN 620 :: IF Y=4 THEN 650
:: IF Y=-4 THEN 670
590 IF YI/244 THEN YI=YI-8
600 YI=YI+8 :: CALL LOCATE(#1,XI,YI)
610 GOSUB 890 :: GOTO 540
620 IF YI<6 THEN YI=YI+8
630 YI=YI-8 :: CALL LOCATE(#1,XI,YI)
640 GOSUB 890 :: GOTO 540
650 CALL GCHAR((XI+7)/8+1,(YI+7)/8,CAR):
: IF CAR=72 OR CAR=74 OR CAR=75 THEN XI=
XI-8 :: CALL LOCATE(#1,XI,YI)ELSE 540
660 IF CAR=74 THEN 540 ELSE 690
670 CALL GCHAR((XI+7)/8+2,(YI+7)/8,CAR):
: IF CAR=72 OR CAR=74 OR CAR=75 THEN XI=
XI+8 :: CALL LOCATE(#1,XI,YI)ELSE 540
680 IF CAR=75 THEN 540
690 CALL COINC(ALL,VAR):: IF VAR=-1 THEN
 770
700 CALL JOYST(2,X,Y):: CHRO=CHRO+1 :: I
F CHRO=265+3*VIT THEN 1170
710 IF X+Y=0 THEN 690
720 IF ABS(Y)=4 THEN CALL SOUND(50,-3,2)
730 IF Y=4 THEN 650 ELSE 670
740 CALL LOCATE(#1,XI-16,YI):: CALL PATT
ERN(#1,80):: FOR TPS=1 TO 70-9*VIT
750 CALL COINC(ALL,VAR):: IF VAR=-1 THEN
 770
760 NEXT TPS :: CALL PATTERN(#1,36):: CA
LL LOCATE(#1,XI,YI):: GOTO 540
770 IF XI<50 OR XI>160 THEN 920
780 FOR MUSI=0 TO 30 STEP 2
790 CALL SOUND(100,131,MUSI,392,MUSI)::
CALL SOUND(-100,165,MUSI,494,MUSI):: NEX
T MUSI
800 GOSUB 1980
810 IF MONS=0 THEN 840
820 CALL CHAR(68,MVT$)
830 MONS=0
840 CUIS=CUIS-1 :: CALL HCHAR(1,24+CUIS,
32)
850 IF INT(VIT/2)=VIT/2 THEN 870
860 CALL DELSPRITE(ALL):: IF CUIS<>0 THE
N 1520 ELSE 1060
870 ALIMENT=0 :: CALL HCHAR(3,32,32):: C
HRO=0
880 CALL DELSPRITE(#1,#10,#11,#12,#13)::
 CALL DELSPRITE(#14,#15,#16,#17,#18):: I
F CUIS<>0 THEN 480 ELSE 1060
890 CALL GCHAR((XI+7)/8+1,(YI+7)/8,CAR):
: IF CAR=66 OR CAR=73 THEN CALL SOUND(60
,645,2)ELSE RETURN
900 CALL HCHAR((XI+7)/8+1,(YI+7)/8,32)::
 SC=SC+30 :: CALL SCORE(SC)
910 RETURN
920 IF XI/160 THEN ALIMENT=1 ELSE 950
930 CALL SOUND(100,110,0,400,2):: CALL S
OUND(100,220,0,510,2):: CALL SOUND(100,1
10,0,400,2)
940 CALL HCHAR(3,32,109):: GOTO 540
950 IF XI/50 AND ALIMENT=1 THEN ALIMENT=
0 ELSE 550
960 FOR MUSI=110 TO 990 STEP 80 :: CALL
SOUND(100,MUSI,4):: NEXT MUSI
970 FOR MUSI=990 TO 110 STEP -50 :: CALL
 SOUND(100,MUSI,4):: NEXT MUSI
980 CALL HCHAR(3,32,32):: SC=SC+VIT*50+2
00 :: CALL SCORE(SC)
990 IF INT(VIT/2)<>VIT/2 THEN 1560
1000 CHRO=0
1010 TOUR=TOUR+1 :: IF TOUR 2 THEN 540
1020 MUS=990
1030 FOR MUSI=110 TO 990 STEP 50 :: CALL
 SOUND(100,MUSI,5,MUS,3):: MUS=MUS-50 ::
 NEXT MUSI
1040 CALL SOUND(1000,990,5,110,3)
1050 IF SC/800*(VIT+1)THEN CUIS=CUIS+1 :
: CALL HCHAR(1,23+CUIS,67):: GOTO 1180 E
LSE 1180
1060 DISPLAY AT(18,12):"+17*  17*("
1070 RESTORE 1080
1080 DATA 2,160,2,160,2,160,5,130,2,140,
2,140,2,140,5,120
1090 FOR MUSI=1 TO 4 :: READ D,F :: CALL
 SOUND(200*D,F,5):: NEXT MUSI
1100 FOR MUSI=1 TO 4 :: READ D,F :: CALL
 SOUND(200*D,F,1):: NEXT MUSI
1110 FOR MUSI=1 TO 3 :: CALL SOUND(133,2
94,1):: NEXT MUSI
1120 CALL SOUND(400,247,1):: CALL SOUND(
400,10000,30):: CALL SOUND(133,185,1)::
CALL SOUND(133,185,1)
1130 CALL SOUND(133,165,1):: CALL SOUND(
600,147,1):: CALL SOUND(600,123,1):: CAL
L SOUND(800,185,1)
1140 DISPLAY AT(15,6):""18,*6 "18= :*-18
* " :: CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 114
0
```

A SUIVRE...

SURVIVRE

COMMODORE 64


JE FERAI N'IMPORTE QUOI POUR SURVIVRE! MÊME ME SUICIDER S'IL LE FALLAIT.

Prêtez main forte à un pauvre globule rouge, pourchassé par une kyrielle de redoutables virus.

Gérald LIMBARD

Mode d'emploi :
Avant de taper ou de charger ce programme BASIC, faites
POKE 25600,0 POKE 44,100 NEW
Après implantation des codes, sauvez le langage MACHINE par
POKE 43,127 POKE 44,51 POKE 45,210 POKE 46,74
SAVE"SURVIVRE",1,1
Chargez le LM par LOAD"SURVIVRE" SYS 18416 Pour jouer, branchez votre joystick dans le port 1 et tirez à vue

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois

```
10 PRINT"■" POKE53281.12 POKE53280 6
20 PRINTTAB(16)"■■■■SURVIVRE"
30 PRINT"■■■TEMPS DE CHARGEMENT "
40 PRINT"1 MINUTE ET 40 SECONDES"
150 DATA ,55 0 0 ,55 55,0 0 255,219 19 19,19 219..19 19 219
160 DATA 255,192,192,223,223,216 216,219,255,3 3,251,251,27 27,219
170 DATA 219,216 216 223,223 192,192,255 219 27 27 251 251 3,3,255
180 DATA 219 216 216 223 223 216,216 219 219 3 3 251,251 27,27,219
190 DATA 255 0,0,255 255,24,24,219,219 24,24 255,255,0,0,255
200 DATA 219,24 24,255,255,24 24,219 -1
300 A=15136 S1=0
310 READB IFB<>-1THENPOKEA,B A=A+1 S1=S1+B GOTO310
320
330 DATA 0 40 0,0,170 0 0,170,0,2105 120,2,170,128,2,170,128,2,150,128,2,170
340 DATA 128,2,105,120,0,150,0 0,170,0,0 40,0,0,0,0,0 0,0,0,0,0,0,0,0 0,0,0,0
350 DATA 0 0 0,0,0,0 0,0 0,0
355
360 DATA 0 40 0 0,40,0,0,170,0,0,150,0,0,170,0,2,170,128,2,170,128,0,150,0 0
362 DATA 170,0,0,150,0,0,40,0,0,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0,0,0,0,0,0,0,0 0
364 DATA 0 0 0 0,0,0
366
368 DATA 2 0,1 0 2,0,120,0,130,0,0,130,0,0 40 0,0,128,0,2,105,128,2,178,128,0
370 DATA 170,0,0,40,0,2,150,128,2,170 128,0,0,0 0,0,0,0 0 0,0,0,0,0,0 0 0 0 0
372 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
374
376 DATA 2,0,120,0,130,0,0,40,0,0,170 0,2,105,128,0,170 0,0,40,0,0,170,0,2,0
378 DATA 128,2,130,128,0,130,0,0,130,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0,0,0,0,0,0
380 DATA 0,0,0,0,0,0,0
382
384 DATA 2,0,120,2 40,120,0,150,0,0 170 0 2,170,120,2,170,128,0,150,0,0,150,0
386 DATA 0,170,0,2,40,128,2,40,128,2,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
388 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
390
392 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0,40,0,0,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0,0,0
394 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0,0,0,0 0,0,0,0,0,0 0,0,0,0,0,0
396
398 DATA 2 170,128,2,40,128,0,20,0,0,40,0,0,20,0,0,40,0,0,20,0,0,40,0,0 20,0
400 DATA 0,40,0,2 40,128,2 178,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0,0,0
402 DATA 0,0,0,0,0
404
406 DATA 0,60 0,0,126,0,0,195,0,1,153,120,3,0,192,3,195,192,3,24,192 3 192,192
408 DATA 1,153,120,0,195,0,0,126,0,0,60,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
410 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
412
414 DATA 2,195,128 0 170,0 2,105,128 0 170 0 2 105,128 0 170 0,2,105,128,0,170
416 DATA 0 2 105,128 0 170,0 2 105,120 0 170 0,0,0,0,0,0 0,0,0,0,0,0,0,0 0,0
418 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
420
422 DATA 3 195,192,3,0,192,3,195,192 3 195 192,3,102,192,3,60,192,3,60 192 3
424 DATA 102 192 3 195 192,3,195 192 3 0,192,3 195,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 0
426 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
428
430 DATA 3 255 192 0 195 0,0,60 0,0 60 0,0,102,0 0,102,0,0,102,0 0,102 0 0 60 0
432 DATA 0,60 0,0,195,0 3 255 192,0 0 0,0,0,0 0,0 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
434 DATA 0 0 0 0
436
438 DATA 3 0 192,1 129 1 2 0 195 0 0,102 0,0,24 0,0,36,0,0 0 0 0 0 0 0 102 0
440 DATA 0,195,0,1,129,128,3,0,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
442 DATA 0,0,0,0,0
444
445 A=13184 S2=0
448 FORD=ATOA+(64*11)STEP64
450 FORB=DTOD+62 READF POKEB,F S2=S2+F NEXTB,D
452
454
456 A$(1)="■■■■■■■■■■■■■■ SURVIVRE ##"
458 A$(2)="■■■RECORD 00000 SCORE 00000 VIE 5"
460 A$(3)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■PRESSEZ UNE TOUCHE"
462 A$(4)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■UNE AUTRE PARTIE (O/N)?"
464 A$(5)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■TABLEAU N°"
466 A=14452 S3=0
468 FORB=1TO5
470 FORU=1TOLEN(A$(B)) POKEA,ASC(MID$(A$(B),U,1)) S3=S3+PEEK(A) A=A+1 NEXTU
472 NEXTB
474
476 DATA 1.5.210.255,5.14.212.255,13,2,207,255.0.1,217,129.12,4,216,129.7.6.208
478 DATA 255.18.13.209.255,2,7.213.129.6 15.214,255.9 10.215.129
480 DATA 4.1,2,1 3,1,2,1.4.1.2.1.3.1 2.1 2.1.2,1.-1
482 READB IFB<>-1THENPOKEA,B A=A+1 S3=S3+B GOTO482
484
512 DATA 169.255.141.15.212.169.128 141 18.212,169.1.133.139.133.140.169,3,133
514 DATA 2.96.169.0,141,11,212.141.13.212.169.9,141,12.212.169,47,141,7,212,141
516 DATA 8,212,169.129,141.11,212.96
518
520 DATA 162.39.169.100.157.80.4,157,200,4.157.64.5.157.184.5.157.40.6.157.168
530 DATA 6.157.32.7.157.152.7.202,16.229.162.102.142,80.4,232,142,119,4,232,142
540 DATA 152.7.232,142,191.7.160.7.162.0.169.100.157.85.4.169.109.157.157.7.169
550 DATA 110.157 205.4,157.69.5.157.189.5.157,53.6.157.173.6.157.37.7,232.232
560 DATA 232,232,232,136,208.218.168,2,162,8,169.106.157,200.4.157.64.5,157.184
570 DATA 5.157 40.6.157.168.6.157,32,7.162.39.169.107.136.208.231.168.8,162.0
580 DATA 169.101.157,120.4,157.160.4,157,248,4,157.24.5,157.104,5,157,144.5,157
590 DATA 224,5.157,8.6,157,80.6,157,128.6,157,208.6.157,248,6.157.72.7.157.112
600 DATA 7,232,232.232,232,232,136.208.206.169.101.141.63.5,141,159.4,141.199.4
618 DATA 141,23,5,141.143,5,141,183,5,141.7,6.141,47.6,141,127,6,141.167,6.141
620 DATA 247.6,141.31.7,141,111.7.141.151,7.165.113,162.255.157.80.216 157 80
630 DATA 217.157.80.218 202.224.255.208,242,162,112.157,88.219.202.224.255.208
640 DATA 248.96
650
656 DATA 64.88.112.136.160.184.208.232.16.56.96.136.176.216.0.40.72
658
664 DATA 120.173.1.220.160.0 162.0.74.176.1.136.74.176.1,200,74.176.1.202.74
666 DATA 176,1.232 74.144.3.169.0.44.169.1.133.167.134.160.132 169 0 0.165.167
668 DATA 240 4.169.0.240 111.165.168.240 105.162 7 188 250.64.204.1208.240.17
670 DATA 200.204.1.208.240.11.200.204.1.208 240.5.202.16.234.48.78.188,250.64
672 DATA 140.1.208.173.16 208 41.1.240.34.173 0.208 24 101.168.201.255 208 14
674 DATA 141 0.208 173 16.208.41 254.141 16.208.24.144.41 201 73.176 37 141 0
676 DATA 208.24,144.31.173.0.208 24 101.168.201 0.208 14 141.0 208 173.16 208
678 DATA 41 1.141 16 208 24.144.7.201.16 144 2 141 0 ... 165 169 140 06 173 16
680 DATA 208,41.1.240.3,162,2.44.162,5.173.16.208.41,1.240.6,188,0.65.24.144.3
682 DATA 188.2.65,204 0 208 240 17 200 204 0.208.240.11 200.204 0.208 240 5.202
684 DATA 16.220 48.26 174.16 208.41.1 240.6 188.0.65.24.144.3,188.2,65.140 0
686 DATA 208.173 1 208.24 101.169.201 64 144.7.201.223.176.3.141.1.208.96
688
690 DATA 1,2 4.8,16,32 64 128 234.234 234.169.6 133 251 18 173.252.1 62 7 124.2
696 DATA 188 250.64 166.252.152.221.1.208.240.7 166.2 208.4.208.48.62.166.2
698 DATA 189 250 64 133 253,173 16 208 166 251 61.2.66 240 3.162.2.4 4.162 5.134
700 DATA 2 173.16 208 166.251.61.2 66 240 8.166.2.188.0.65.24.144.7,166 2 134.2
702 DATA 188.2 65.166.252.152.221.0 208.240 7.166.2.202.16.216 48.85 173 16,208
704 DATA 166.251.61 2.66 240 8.166 2 188 0 65.24.144 5.166 2,188.2.65 132.254
706 DATA 166,252.165.253.157,1.208,165.254.157.0.208.234.234.173.27,212.201.64
708 DATA 176.6.169,255.160.0 240.24.201.128 176.6.169 0 160.255.208.14.201 192
710 DATA 176.6.169.1.160.0.240.4.169,0.160,1 166.252.157.60.3.152.157.61.3.173
712 DATA 16.208.166.251 61,2.66.240.47.166 252.109.0 200.24.125.60.3.201.255
714 DATA 208.24.157.0.208.169.255,166 251,56.253.2,66.133,2.173.16.208,37.2.141
716 DATA 16.208,24.144.47.201.73.176.43.157.0.208.24.144.37.166.252,109.0.208
718 DATA 24.125.60.3.201.0.208.17.157,0.208.173.16.208.166.251,29,2,66.141.16
720 DATA 200.24.144 7.201.16.144.3.157 0.208,166.252,109.1.208.24.125.61.3 201
722 DATA 64.144.7.201.233.176.3.157.1.200.166.251.202.240 4 138.76.15.66.96
724
730 DATA 169 0.133.170.162.6.173.21.208.61 2.66 208.4.202.208.245 96.134,251
732 DATA 130.10.133.252.173.21.208.41,1.240 187.166.252.173.0.208.56.253 0 208
734 DATA 201.10.144.41.201,246.176.37.144.80.166.252.173.1.208.56.253.1.208,201
736 DATA 10.144.4.201.246.144.71 165,170.9,1.133.178.166.251.165.170.29.2 66
738 DATA 133.170.24.144.53.166.251.188.2.66.200.132.253.173.16.208.37.253.240
740 DATA 206.197.253 240.202.173.16.208.41 1.240.11.166.252.188.0.208.173.0.208
742 DATA 24.144.0.166.252.172.0.208.189.0.208.201.246.176.122.192.18.144.160
744 DATA 173.21.208.41.120.208.5.166.251 76 73.67.166.252.173.15.208.56.253.1
746 DATA 208.201.6.144.4.201.250.144.234.166.252.173.14,208.56.253.0.208.201
748 DATA 6,144.4.201.250.144.217.166.251 189.2 66 24.105.120 133,253.173.16
750 DATA 208 37.253.240 30.197.253.240.34.173.16 208.41.128.240.11.166.252.188
752 DATA 0.208 173 14.208.24.144.0.166.252.172 14.208.189.0.208.201 250 176 4
754 DATA 192.6.176.19.165.170.9.128.133.170 166.251.165.170.29 2 66 133 170
756 DATA 166.251.76 73.67
758
764 DATA 165.150.201.100.16.6.201.18.16.46.48.42.56 233.100.201.100.48.0 56.233
766 DATA 100 169.169.2.208.3 168.169.1 24.189 66 4.201.58 48 0.56 233.10 141 66
768 DATA 4 208 97 141.66 4 152.240.36,201.10.48.34.162 0.56.233.10.232.201 10
770 DATA 16 240 168.138.24.109.67 4 201 58 48 0 56 233 10.141 67 4 208 47 141
772 DATA 67 4.152 240.82.160.0.24.109.68 4.141.68.4 201.58.48.69.56.233.18.141
774 DATA 68,4.173,67,4.201.57 240,5,238.67 4.208.42,169.48,141.67,4.173 66 4
776 DATA 201.57,240 5.238 66.4.208.25,169.48.141.66.4.173.65.4,201.57.240 5.238
778 DATA 65.4.208.0,169.40,141.65,4 238,64,4.152,248,6,201,10.16.142 48.174.165
780 DATA 150.24,101.140.133.149.144.2 230,149.96
782
787 DATA 169,128,133,100
788 DATA 173.21.208.41.120 208,75.165.167.208,1.96,165.160,208.4,197.169,240
790 DATA 247.165.160,24.101.169,201.255,240.4.201.1,208.234.32.229.63.165.168
792 DATA 141.74.3.165.169.141.75.3.165.168.240.34.162.7.188 250.64.2
794 DATA 248.16.208.204.1.208.248.10.208.204.1.208.240.4.202.16.233.96.132 251
796 DATA 169.1.133.100.208.55.173.16.208 41.1.240.3.162.2.44.162,5.173.16.208
798 DATA 41,1,240.6,188.0.65.24.144.3,188.2,65.204,0.208,240,16,208,204,0.208
800 DATA 240.10.208.204.0.208.240.4.202.16.228.36.132.252,169.0.133.100.165.100
802 DATA 40,112,240,112,164,251.140,15,208.173.16.208.41.1,208.43.173,0.200.172
804 DATA 74.3.40,27,24,105,12,144.10,170,173,16,208.9,120,141,16,208,130,141,14
806 DATA 208.173.21,208.9.128,141.21.208,96,24,105,244,201.16,176,237.96.173.0
808 DATA 208,172,74.3.48.20.24.105.12,201,73,144,1,96,141,14,208,173,16,208,9
810 DATA 128,141,16,208,173,21,208.9,128,141.21,208,96,24,105,244,16,231,141.14
812 DATA 208,173,16,208.41,127,141.16,208.24,144,220.40.55.164,252,140,14,208
814 DATA 173,1,208,172,75,3.48,34,24,105,12,201,233,176,26,141,15,208,173.16
816 DATA 208.41,1,240.0,173,16.208.9,128,141.16,208,173,21,208,9.128,141,21,208
818 DATA 96,24,105,244.201,64,176,222,96,169,120,133,100,173,75,3,240,36,173,15
820 DATA 208,24,109,25,3,201,64,176,17,173,21,208,41,127,141,21,208,173,16,208
822 DATA 41,127,141,16,208.96,201,233,176,235,141,15,208,96,173,16,208,41,128
824 DATA 240.31,173,14,208,24,109,74,3,201,0,16,12,141,14,208,173,16,208.41
828 DATA 127,141,16,208,96,201,73,176,197,141,14,208,96,173,14,208,24,189,74,3
830 DATA 201,0,208,12,141,14,208,173,16,208,9,128,141,16,208,96,201,16,144,166
832 DATA 141,14,208,96
834
838 DATA 162,1,165,170,41,126,133,251,165,251,61,2,66,200,14,232,224,8,208,244
840 DATA 173,21,208,41,127,141,21,208,96,169,0,141,11,212,169,4,141,7,212,141,0
842 DATA 212,169,27,141,12,212,169,0,141,13,212,169,129,141,11,212,160,70,132
844 DATA 252,160,255,152,157,39,200,136,209,249,164,252,136,132,252,208,240,173
846 DATA 21,200,56,253,2,66,141,21,208,173,16,208,61,2,66,248,10,173,16,208,56
848 DATA 253,2,66 141,16,208,134,2,32,62,60,166,2,173,21,208,41,126,208,152,173
850 DATA 21,208,41,127,141,21,208,166,181,232,224,11,208,2,162,1,134,181,138,10
852 DATA 170 189,144,55,133,139,10,9,145,55,133,140,130,10,170,189,192,55,133
854 DATA 113,189,183,55,160,6,153,39,208,136,208,250,189,184,55,160,6,153,240,7
856 DATA 136,208,250,189,105,55,141,20,208,32,0,64,169,30,141,16,208,169,72,141
858 DATA 2,208,141,4,208,141,6,208,141,8,208,169,64,141,3,208,141,5,208,169,232
860 DATA 141,7,208,141,9,208,169,16,141,10,208,141,12,208,141,0,208,169,64,141
862 DATA 1,208,169,232,141,11,208,141,13,208,169,127,141,21,208,162,0,109,55,55
864 DATA 32,210,255,232,224,52,208,245,230,183,165,183,133,150,162,48,201,10
866 DATA 144,0,232,56,233,18,201,10,176,248,24,105,48,141,219,7,142,218,7,162
868 DATA 98,134,253,160,255,162,14,152,197,206,219,202,208,250,136,208,244,164
870 DATA 253,136,132,253,208,235,169,7,162,14,157,206,219,202,208,258,96
872
874 DATA 32,208,63,234,169,0,133,251,133,253,169,208,133,252,169,56,133,254,173
876 DATA 14,220,41,254,141,14,220,165,1,41,251,133,1,166,2,160,0,177,251,145
878 DATA 253,208,200,249,230,252,230,254,202,208,242,165,1,9,4,133,1,173,14,220
880 DATA 9,1,141,14,220,162,0,189,128,54,32,210,255,232,224,72,208,245,169,15
882 DATA 141,24,212,169,30,141,24,208,32,0,64,169,206,141,248,7,169,211,141,255
884 DATA 7,169,4,141,39,208,162,0,142,32,208,142,33,208,142,37,208,142,46,208
886 DATA 134,140,134,149,134,101,134,183,134,247,134,240,162,5,134,249,162,0
888 DATA 109,199,54,32,210,255,232,224,55,208,245,165,197,201,64,240,250,162,10
890 DATA 169,32,157,202,7,202,16,250,32,35,71,32,11,65,32,11,65,32,59,67,165
892 DATA 178,41,1,248,3,32,1,73,165,170,41,120,240,3,32,164,70,32,246,68,32
894 DATA 246,68,32,59,67,165,170,41,120,240,3,32,164,70,166,139,202,134,139,208
896 DATA 51,166,140,202,134,140,208,44,165,101,10,170,189,144,55,133,139
898 DATA 189,145,55,133,140,32,10,66,32,10,66,32,10,66,32,59,67,165,170,41
900 DATA 1,248,3,32,1,73,165,170,41,120,240,3,32,164,70,76,151,72
902
904 DATA 32,62,68,169,0,141,4,212,169,12,141,0,212,141,1,212,169,20,141,5,212
906 DATA 169,0,141,6,212,169,129,141,4,212,160,2,132,252,160,255,152,141,39
908 DATA 200,133,113,32,221,64,136,209,244,164,252,136,132,252,208,235,169,4
910 DATA 141,39,208,166,249,202,134,249,248,10,206,70,4,169,0,133,170,76,35,71
912 DATA 165,149,197,240,144,29,208,165,148,197,247,144,21,240,19,165,148,133
914 DATA 247,165,149,133,248,162,5,189,64,4,157,49,4,202,16,247,169,0,133,140
916 DATA 133,140,169,48,141,70,4,162,0,189,253,54,32,210,255,232,224,59,208,245
918 DATA 165,197,201,39,240,42,201,38,208,246,162,4,169,48,157,64,4,202,16,250
920 DATA 169,53,141,70,4,169,0,133,181,133,183,162,24,169,32,157,200,7,202,16
922 DATA 250,160,0,133,198,76,115,72,169,147,32,210,255,169,254,141,23,208,141
924 DATA 29,208,169,0,141,16,208,141,3,208,141,5,208,141,7,208,141,9,208,141,11
926 DATA 208,141,13,208,169,127,141,28,208,141,21,208,160,236,162,6,134,2,166,2
928 DATA 130,10,170,152,24,105,40,157,0,208,160,166,2,202,208,236,169,30,141,1
930 DATA 208,169,110,141,0,208,162,207,142,249,7,232,142,250,7,232,142,251,7
932 DATA 232,142,252,7,162,212,142,253,7,162,214,142,254,7,162,1,138,157,39,208
934 DATA 232,224,7,208,247,162,10,134,251,162,8,134,252,172,1,208,208,140,1,208
936 DATA 172,3,208,208,140,3,208,140,5,208,140,7,208,140,9,208,140,1,208,140
938 DATA 13,208,192,255,240,16,166,251,202,134,251,208,251,166,252,202,134,252
940 DATA 208,242,240,199,169,1,141,23,208,141,29,208,162,10,134,251,162,0,134
942 DATA 252,172,1,208,136,140,1,208,172,3,208,136,140,3,208,140,5,208,140,7
944 DATA 208,140,9,208,140,11,208,140,13,208,192,0,240,16,166,251,208,2,134,251
946 DATA 208,251,166,252,202,134,252,208,242,240,199,169,0,141,23,208,141,29
948 DATA 208,169,150,141,3,208,141,5,208,141,7,208,141,9,208,141,11,208,141,13
950 DATA 208,169,200,141,1,208,104,104,169,0,133,198,96
9000 DATA -1
9010 A=16336 S4=0
9020 READB IFB<>-1THENPOKEA,B A=A+1 S4=S4+B GOTO9020
9030 IFS1=14220ANDS2=23441ANDS3=140?3ANDS4=345951THENSYS18416 END
9040 PRINT"■■■ERREUR DANS LES DATAS"
```

A SUIVRE...

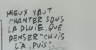
HEBDOGICIEL 160 rue Legendre 75017 PARIS.

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 X 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS: 220 FRANCS. Pour l'étranger:+ 60 f. pour 1 AN
+ 40 F. pour 6 MOIS.

NOM:.. MATERIEL UTILISE:..
PRENOM:.. CONSOLE:..
ADRESSE :.. PERIPHERIQUES:..
BUREAU DISTRIBUTEUR:.. REGLEMENT JOINT: ☐ CHEQUE ☐ CCP

MOTS EN TRIANGLE

HECTOR


MIEUX VAUT CHANTER SOUS LA PLUIE QUE PENSER "CHUIS LA, PUIS".
OUAIS BOF

Avec ce jeu de société, vos pluvieuses journées estivales seront sous le signe de la passion ..

Gilbert LABAT

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

I'M SINGING IN THE RAIN
FLOTCH FLOTCH
I'M PISSING IN THE CANIVEAU

Mode d'emploi
Les règles détaillées sont incluses

```
[illegible] HECTOR HRX
[illegible] ilbert LABAT. [illegible]ril 1985
[illegible] ,1.4.5
[illegible]
4[illegible] HECTOR".NO$(1,[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] :BOX[illegible] :OUTPUT ** PRESENTE
**"[illegible]
7[illegible] TONE [illegible] INT RND[illegible]
:PEN RND 1.5 :[illegible] CHR$([illegible] RND[illegible] ,225)
:NEXT
8[illegible] WIPE[illegible]
9[illegible] :HOME:PEN[illegible]
":PEN[illegible] :PRINT M O T S :[illegible] CURSOR8.16:PRI
NT [illegible] E N [illegible] :CURSOR5.2:PRINT [illegible] I A N G L E"
:[illegible]
1[illegible] :CPI=1[illegible]04:BELL:PEN[illegible]:OUTPUT"VOUL
EZ [illegible] LA REGLE du JEU [illegible] (O / N)",96,1
4:PAUSE.[illegible] :OUTPUT"VOULEZ [illegible] REGLE du JEU".
4[illegible] ,14:PAUSE.4:NEXT:R$=INSTR$(1
):IFR$[illegible] THENGOTO[illegible] :ELSEIFR$-[illegible] THENGOTO130
11[illegible] THEN GOTO1[illegible]
1[illegible] '* Regle [illegible]
1[illegible] WIPE:COLOR6.1.4.[illegible] :PEN[illegible] OUTPUT"**** LES MOTS EN
TRIANGLE ****",24,[illegible] :PEN1:OUTPUT"**** LES MOTS E
N TRIANGLE ****",[illegible] 221:INK2:BAR58,180,210:INK1:BAR
[illegible] :PEN[illegible] :OUTPUT"** REGLE DU JEU **",65,200
14[illegible] PEN2:[illegible] HECTOR vous propose UNE LETTRE",
[illegible] :OUTPUT"au SOMMET du TRIANGLE.",20,150:PEN3:OU
TPUT"[illegible] une DEFINITION S'INSCRIT a la BASE",10,130
15[illegible] TRIANGLE pour vous AIDER a",40,110:P
EN1:OUT[illegible] UN MOT de 2 LETTRES en",30,90:OUT
PUT"UTILISANT LA 1ere LETTRE DONNEE.",30,70:PEN2: OU
TPUT"Appuyer sur une TOUCHE pour continuer",10,20:GO
SUB240: R$=INSTR$(1)
16[illegible] INK1:BOX6,19[illegible],240,34:PEN0:OUTPUT"- A CHAQUE ET
AGE LE MOT GRANDIT en",20,160:OUTPUT"UTILISANT les L
ETTRES du MOT",30,140:PEN3:OUTPUT"PRECEDENT,PLUS UNE
[illegible],50,120
17[illegible] PEN[illegible]:OUTPUT"- Lorsque le MOT a ATTEINT",50,100
:OUTPUT"SEPT LETTRES HECTOR vous propose",30,80:OUTP
UT"UNE AUTRE SERIE.",60,60:GOSUB250:R$=INSTR$(1)
180 INK3:BOX6,190,240,34:PEN1:OUTPUT"- HECTOR vous
 DONNE la REPONSE apres",10,140:OUTPUT"DEUX ESSAIS i
nfructueux et vous",30,120:OUTPUT"MARQUEZ 0 POINT",7
0,100:PEN0:OUTPUT"- UNE PARTIE SE DEROULE SUR",40,80

190 OUTPUT"1[illegible] SERIES.",90,60 :GOSUB250:R$=INSTR$(1
)
200 INK[illegible]:BOX6,190,240,34:PEN1:OUTPUT"- DECOMPTE de
[illegible] POINTS -",50,180:PEN3:OUTPUT"MOT JUSTE au - 1er Es
sai   2eme Essai",10,160:PEN1:OUTPUT"2 lettres-----6
point[illegible]----[illegible] points",20,140:OUTPUT"3 lettres----10 p
oints----5 points",20,120
21[illegible] OUTPUT"4 lettres----14 points----7 points",20,
1[illegible]:OUTPUT"[illegible] lettres----18 points----9 points",20,1[illegible]
:OUTPUT"[illegible] lettres----22 points---11 points",20,100:
OUTPUT"[illegible] lettres----26 points---1[illegible] points",20,90
22[illegible] PEN1:OUTPUT"- SI VOUS NE SAVEZ PAS,APPUYEZ ",30
,76:OUTPUT"SUR la BARRE   (ESPACE).",50,66:PEN3:OUTP
UT"-Vous avez un HANDICAP de 576 points",14,52:PEN1:
OUTPUT"-Le SCORE Maxi est de 960 points",14,40:GOSUB
24[illegible]:R$=INSTR$(1)
2[illegible] INK[illegible]:BOX6,190,240,34:OUTPUT"A T T E N T I O N",
7[illegible],160:OUTPUT"IL NE FAUT PAS FAIRE D'ERREUR",30,130:
OUTPUT"DE FRAPPE CAR LE RETOUR EN",40,110:OUTPUT"ARR
IERE EST IMPOSSIBLE",50,[illegible]:GOSUB260:R$=INSTR$(1):GOT
O280
24[illegible] TONE8[illegible],645:TONE71,185:TONE85,225:TONE97,250:TON
E9[illegible],2[illegible]:TONE1[illegible]0,280:TONE11[illegible],280:TONE131,335:TONE110,
28[illegible]:TONE11[illegible],[illegible]:TONE11[illegible],280:TONE85,225:TONE110,280:T
ONE1[illegible],280:TONE1[illegible]1,165
250 TONE[illegible]1,165:TONE148,185:TONE148,185:TONE131,165
:TONE1[illegible]1,165:TONE131,335:TONE131,165:TONE110,136:TON
E9[illegible],1[illegible]:TONE1[illegible]1,165:TONE110,565
26[illegible] TONE11[illegible],28[illegible]:TONE80,425:TONE80,425:TONE80,425:T
ONE80,2[illegible]8:TONE85,225:TONE85,225:TONE71,375:TONE85,67
[illegible]:TONE71,[illegible]75:TONE71,185:TONE80,208:TONE80,850:RETURN

27[illegible] '* Début du jeu *
[illegible] WI[illegible] :COLOR[illegible],[illegible],4,[illegible]:GOSUB960:GOSUB1000
290 T=0:PT=0:A=0
300 GOSUB850:T=T+1
310 INK0:BOX218,204,240,192:PEN2:OUTPUT T,214,200
320 RESTORE1520
[illegible] '* Tirage du jeu au hasard *
340 '
350 N=INT(RND(1,1000
360 FOR W= 1 TO N
370 READ B1$,O2$,B2$,O3$,B3$,O4$,B4$,O5$,B5$,O6$,B
6$,O7$,B7$
380 TONE97,10
390 NEXT:BELL
400 INK3:BOX99,186,117,168:CURSOR 1[illegible]6,180:PEN1:PRI
NT B1$
410 '* Recherche 1er mot *
420 E2=1:P=6:GOSUB1130:PEN1:OUTPUT O2$,90,30
430 IF E2=3 THEN CURSOR 96,160:PEN1:PRINT LEFT$(B2
$,1);:PRINT SPC(3) MID$(B2$,2,1):GOTO490
440 PEN2:OUTPUT E2,92,12
450 R$(I)=INSTR$(1):IF R$(I)=CHR$(32)THEN GOTO470
460 A$=A$+R$(I):X=X+18:CURSOR 79+X,160:PEN1:PRINT
R$(I);:IF I=1 THEN GOTO470:ELSE I=I+1:GOTO450
470 IF A$[illegible]B2$ THEN E2=E2+1:P=P-3:GOSUB1050:FOR I=
1 TO 2:INK3:BOX91+X1,166,108+X1,148:X1=X1+18:NEXT:GO
SUB1150:GOTO430:ELSE IF A$=B2$ THEN GOSUB1090
480 '* Recherche 2eme mot *
490 E3=1:P=10:GOSUB1130:PEN1:OUTPUT O3$,90,30
500 IF E3=3 THEN CURSOR 88,140:PEN1:PRINT LEFT$(B3
$,1);:PRINT SPC(3) MID$(B3$,2,1);:PRINT SPC(3) MID$(
B3$,3,1):GOTO560
510 PEN2:OUTPUT E3,92,12
520 R$(I)=INSTR$(1):IF R$(I)=CHR$(32)THEN GOTO540
530 A$=A$+R$(I):X=X+18:CURSOR 71+X,140:PEN1:PRINT
R$(I);:IF I=2 THEN GOTO540:ELSE I=I+1:GOTO520
540 IF A$<>B3$ THEN E3=E3+1:P=P-5:GOSUB1050:FOR I=
1 TO 3:INK3:BOX82+X1,146,99+X1,128:X1=X1+18:NEXT:GOS
UB1150:GOTO500:ELSE IF A$=B3$ THEN GOSUB1090
550 '* Recherche 3eme mot *
560 E4=1:P=14:GOSUB1130:PEN1:OUTPUT O4$,90,30
570 IF E4=3 THEN CURSOR 79,120:PEN1:PRINT LEFT$(B4
$,1);:PRINT SPC(3) MID$(B4$,2,1);:PRINT SPC(3) MID$(
B4$,3,1);:PRINT SPC(3) MID$(B4$,4,1):GOTO630
580 PEN2:OUTPUT E4,92,12
590 R$(I)=INSTR$(1):IF R$(I)=CHR$(32)THEN GOTO610
600 A$=A$+R$(I):X=X+18:CURSOR 62+X,120:PEN1:PRINT
R$(I);:IF I=3 THEN GOTO610:ELSE I=I+1:GOTO590
610 IF A$<>B4$ THEN E4=E4+1:P=P-7:GOSUB1050:FOR I=
1 TO 4:INK3:BOX73+X1,126,90+X1,108:X1=X1+18:NEXT:GOS
UB1150:GOTO570:ELSE IF A$=B4$ THEN GOSUB1090
620 '* Recherche 4eme mot *
630 E5=1:P=18:GOSUB1130:PEN1:OUTPUT O5$,90,30
640 IF E5=3 THEN CURSOR 70,100:PEN1:PRINT LEFT$(B5
$,1);:PRINT SPC(3) MID$(B5$,2,1);:PRINT SPC(3) MID$(
B5$,3,1);:PRINT SPC(3) MID$(B5$,4,1);:PRINT SPC(3) M
ID$(B5$,5,1):GOTO700
650 PEN2:OUTPUT E5,92,12
660 R$(I)=INSTR$(1):IF R$(I)=CHR$(32)THEN GOTO680
670 A$=A$+R$(I): X=X+18:CURSOR52+X,100:PEN1:PRINT
R$(I);:IF I=4 THENGOTO680:ELSE I=I+1:GOTO660
680 IF A$<>B5$ THEN E5=E5+1:P=P-9:GOSUB1050:FORI=1
 TO5:INK3:BOX64+X1,106,81+X1,88:X1=X1+18:NEXT:GOSUB1
150:GOTO640:ELSE IF A$=B5$ THEN GOSUB1090
690 '* Recherche 5eme mot *
700 E6=1:P=22:GOSUB1130:PEN1:OUTPUT O6$,90,30
710 IF E6=3 THEN CURSOR 61,80:PEN1:PRINT LEFT$(B6$
,1);:PRINT SPC(3) MID$ (B6$,2,1);:PRINT SPC(3) MID$
(B6$,3,1);:PRINT SPC(3)MID$(B6$,4,1);:PRINT SPC(3) M
ID$(B6$,5,1);:PRINT SPC(3)MID$(B6$,6,1):GOTO770
720 PEN2:OUTPUT E6,92,12
730 R$(I)=INSTR$(1):IF R$(I)=CHR$(32)THEN GOTO750
740 A$=A$+R$(I):X=X+18:CURSOR 43+X,80:PEN1:PRINT R
$(I);:IF I=5 THEN GOTO750:ELSE I=I+1:GOTO730
750 IF A$<>B6$ THEN E6=E6+1:P=P-11:GOSUB1050:FOR I
=1TO6:INK3:BOX55+X1,86,72+X1,68:X1=X1+18:NEXT:GOSUB1
150:GOTO710: ELSE IF A$=B6$ THEN GOSUB1090
760 '* Recherche 6eme mot *
770 E7=1:P=26:GOSUB1130:PEN1:OUTPUT O7$,90,30
780 IF E7=3 THEN CURSOR 53,60:PEN1:PRINT LEFT$(B7$
,1);:PRINT SPC(3) MID$(B7$,2,1);:PRINT SPC(3) MID$(B
7$,3,1);:PRINT SPC(3) MID$(B7$,4,1);:PRINT SPC(3) MI
D$(B7$,5,1);:PRINT SPC(3) MID$(B7$,6,1);:PRINT SPC(3
) MID$(B7$,7,1):GOSUB1130:GOTO830
790 PEN2:OUTPUTE7,92,12
800 R$(I)=INSTR$(I):IF R$(I)=CHR$(32)THEN GOTO820
810 A$=A$+R$(I):X=X+18:CURSOR 34+X,60:PEN1:PRINT R
$(I);:IF I=6 THEN GOTO820:ELSE I=I+1:GOTO800
820 IF A$[illegible]B7$ THEN E7=E7+1:P=P-13:GOSUB1050:FOR I
=1 TO 7:INK3:BOX46+X1,66,63+X1,48:X1=X1+18:NEXT:GOSU
B1150:GOTO780:ELSE IF A$=B7$ THEN GOSUB1090:P=0:GOSU
B1130:GOTO830
830 GOSUB260:IF T=10THEN GOTO1200:ELSE GOTO300
840 '* Dessin des cases *
850 FOR J[illegible] TO[illegible]
860 [illegible] *J
870 Y=186[illegible] *J
88[illegible] FOR 1[illegible] TO[illegible]
890 GOSUB93[illegible]
900 X=X-18
910 NEXT:NEXT
920 RETURN
930 INK3:BOXX,[illegible]+17,[illegible]
940 RETURN
950 '* Dessin pyramide *
960 SOUND5,[illegible]98:IN[illegible]:LINE[illegible]
,180,47:BAR[illegible]7,180,47:[illegible]
2[illegible]9,200,8[illegible]:LINE18[illegible],47,2[illegible],80:IN[illegible]
INE172,65,192,88:LINE1[illegible],85,184,[illegible]
:1:LINE146,124,167,126:LINE[illegible]5,145,[illegible]
970 LINE126,165,1[illegible]9,162:LINE1[illegible]
INE180,47,2[illegible],70:LINE2[illegible]
230,234,210:BAR[illegible],24[illegible],2
980 HUSH:RETURN
990 '* Tableau affichage points *
1000 PEN 2:OUTPUT"DEFINITION:[illegible]
,2[illegible]:OUTPUT"RESULTAT",[illegible],180:OUTPUT[illegible]
TPUT"S C O R E",170,1[illegible]:PEN3:OUTPUT[illegible]
81:PEN2:OUTPUT"points",188,168:PEN1:[illegible]
",163,200:INK2:BAR162,212,19[illegible]
1010 OUTPUT"ESSAI No:",40,12:OUTPUT"po[illegible]
",120,12:INK1:BOX9,171,51,155:BOX9,155,[illegible]
,171,187,153:INK3:BOX1[illegible],170,50,156:BOX1[illegible]
BOX164,170,186,154
1020 PEN0:OUTPUT"MEILLEUR SCORE:[illegible]
ints",190,220
1030 PEN1:OUTPUT NO$(0,1),104,220:OUTPUT NO$([illegible]
160,220
1040 RETURN
1050 INK3:BOX10,170,50,156:BOX10,154,28,140:PEN1:O
UTPUT"FAUX",18,166:OUTPUT P,8,150:IF P[illegible]THEN OUTPUT"
DE PERDU",10,134:INK3:BOX164,170,186,154:PEN1:OUTPUT
 PT,160,164
1060 INK0:BOX146,14,164,4:BOX92,14,11[illegible],4:TONE148,
20:TONE168,280:TONE148,300:TONE148,250:TONE168,4[illegible]:P
AUSE1:INK3:BOX10,170,50,156:BOX10,154,28,140:INK[illegible]:BO
X10,136,60,126
1070 PEN2:IF P 0THEN OUTPUT P,145,12
1080 RETURN
1090 INK3:BOX10,170,50,156:BOX10,154,28,14[illegible]:PEN1:O
UTPUT"EXACT",14,166:OUTPUT P,8,150:IF P 0 THEN OUTP
UT"DE GAGNE",10,134:PT=PT+P:INK3:BOX164,170,186,154:
PEN1:OUTPUT PT,160,164
1100 INK2:IF PT VAL(NO$(0,2)) THEN BOX0,2[illegible],240,21
0:FORI=1TO4:SIREN:PEN2:OUTPUT"R E C O R D   A M E L
I O R E",30,220:PAUSE.2:PEN0:OUTPUT"R E C O R D   A
M E L I O R E",30,220:PAUSE.2:NEXT:HUSH
1110 INK0:BOX146,14,164,4:BOX92,14,110,4:TONE71,[illegible]
0:TONE71,390:TONE71,425:TONE80,395:TONE63,425:TONE71
,500:PAUSE1:INK3:BOX10,170,50,156:BOX10,154,28,140:I
NK0:BOX10,136,60,126
1120 RETURN
1130 INK0:BOX 90,34,240,22
1140 '* Mise a zéro pour chaque mot *
1150 I=0:X=0:X1=0:A$="":INK0:BOX146,14,164,4:BOX92
,14,110,4:PEN2:IF P 0 THEN OUTPUT P,145,12:BEEP
1160 RETURN
1170 PEN0:OUTPUT N$,190-LEN(N$)*6,[illegible]0:PEN2:RETURN
1180 PEN2:OUTPUT N$,190-LEN(N$)*6,[illegible]0:PEN2:RETURN
1190 '* Fin de partie *
1200 GOSUB850:INK0:BOX10,40,23[illegible],4:FOR1 1TO4:PEN[illegible]:O
UTPUT"F I N",88,140:OUTPUT"D[illegible] L A",[illegible]
OUTPUT"P A R T I E ...",[illegible]:PAUSE.4
1210 PEN1:BELL:OUTPUT"F I N",88,140:OUTPUT"D E
   L A",70,100:OUTPUT"P A R T I E ...",[illegible]:
PAUSE.4:NEXT
1220 IF PT<576 THEN GOTO12[illegible]0:ELSE GOTO12[illegible]
1230 PEN1:OUTPUT"Vous n'entrez pas dan[illegible] le PALMARE
S",20,40:OUTPUT"car vous n'avez que",[illegible]:INK[illegible]:OUT
UT PT,134,[illegible]0:PEN1:OUTPUT"points.",164,[illegible]
1240 OUTPUT"Le SCORE MINIMUM étant de [illegible]
,10,20:PEN2:OUTPUT"Ne vous DECOURAGEZ PAS ...",1[illegible],1
0:GOSUB260:PAUSE4:GOTO141[illegible]
1250 FORD=1TO4:PEN[illegible]:OUTPUT"TAPEZ votre NOM :[illegible]"
0:PAUSE.2:PEN1:OUTPUT"TAPEZ votre NOM :",30,30:PAUSE
.4:BEEP:NEXT:PEN[illegible]:OUTPUT"TAPEZ votre NOM :",31,31:PE
N1:OUTPUT"Puis,appuyez sur RETURN.",50,12:I=0:N$=""
1260 '* Entrée nom du joueur *
1270 A$(I)=INSTR$(1
```

A SUIVRE...

APPLE

suite de la page 4

```
830 FF = 12: GOSUB 1730
840  COLOR= 0: FOR I = 5 TO 18 STEP
2: HLIN 38,I - 1 AT I: VLIN I + (
    I + 1),I AT I - 2: NEXT
850  FOR I = 3 TO 16 STEP 2: VLIN
    I + 2,35 AT I: NEXT : HLIN 4
    ,15 AT 35: VLIN 5,16 AT 38: HLIN
 38,16 AT 25: VLIN 18,25 AT 38
860  FOR I = 16 TO 36 STEP 2: VLIN
    6,25 AT I: NEXT
870  COLOR= 14: FOR I = 16 TO 36
     STEP 4: PLOT I,16: PLOT I,1
    2: NEXT
880 NN = 11:NL = 35: COLOR= 15: PLOT
 NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
890 FF = 18: GOSUB 1730
900  COLOR= 0: FOR I = 1 TO 12 STEP
2: HLIN 1,11 AT I: VLIN 1,10 AT I
    : NEXT
910  FOR I = 12 TO 23 STEP 2: HLIN
    10,21 AT I: VLIN 12,21 AT I -
    1: NEXT : VLIN 12,22 AT 9
920  FOR I = 23 TO 34 STEP 2: HLIN
    20,31 AT I: VLIN 24,32 AT I -
    2: NEXT : VLIN 23,33 AT 19
930  VLIN 5,38 AT 5: VLIN 22,38 AT
    15: VLIN 34,38 AT 25: HLIN 6
    ,25 AT 38: HLIN 12,38 AT 6: HLIN
 22,38 AT 16: HLIN 22,38 AT 27: VLIN
 27,6 AT 38
940  COLOR= 14: FOR I = 1 TO 12 STEP
 4: PLOT 2,I: PLOT 10,I: NEXT
950  FOR I = 12 TO 23 STEP 4: PLOT
    14,I: PLOT 20,I: NEXT
960  FOR I = 23 TO 34 STEP 4: PLOT
    25,I: PLOT 29,I: NEXT
970 NN = 38:NL = 16: COLOR= 15: PLOT
 NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
980 FF = 27: GOSUB 1730
990  COLOR= 0: FOR I = 1 TO 35 STEP
2: HLIN 1,35 - (I - 2) AT I + 2: NEXT
 : VLIN 4,37 AT I
1000  FOR I = 2 TO 36: HLIN 38 -
    I,39 - I AT I + 2: NEXT
1010  HLIN 30,38 AT 15: HLIN 30,
    38 AT 23: HLIN 25,33 AT 20: HLIN
 25,33 AT 30
1020  VLIN 21,30 AT 25: VLIN 21,
    30 AT 33: VLIN 15,22 AT 30: VLIN
 15,22 AT 38
1030  HLIN 1,33 AT 38: HLIN 33,3
    5 AT 33: VLIN 33,38 AT 33: VLIN
 24,34 AT 35: VLIN 4,15 AT 37
1040  COLOR= 14: FOR I = 5 TO 30
    STEP 2: PLOT 35 - I,I: NEXT

1050  FOR I = 5 TO 25 STEP 2: PLOT
    25 - (I - 2),I: NEXT : PLOT
    25,30: PLOT 30,30: PLOT 37,1
    0
1060 NN = 35:NL = 34: COLOR= 15:
    PLOT NN,NL: GOSUB 2260: RETURN

1070 FF = 9: GOSUB 1730
1080  COLOR= 0: FOR I = 1 TO 20 STEP
?: HLIN 20,I + I AT 38 - I: NEXT

1090  FOR I = 1 TO 20 STEP 2: VLIN
    37,20 + (I - 2) AT 39 - I: NEXT

1100  PLOT 36,20: PLOT 34,22: VLIN
    34,22 AT 32: VLIN 34,24 AT 3
    0: VLIN 34,24 AT 28: VLIN 34
    ,26 AT 26: VLIN 34,26 AT 24:
     VLIN 34,28 AT 22
1110  HLIN 20,38 AT 38: VLIN 19,
    27 AT 19: PLOT 18,30: PLOT 1
    4,32: PLOT 10,34: PLOT 6,36:
     VLIN 29,36 AT 20
1120  COLOR= 14: FOR I = 1 TO 20
     STEP 4: PLOT I + 19,30: NEXT
    : PLOT 18,29: PLOT 14,31: PLOT
    10,33: PLOT 6,35
1130  COLOR= 15:NN = 2:NL = 37: PLOT
 NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
1140 FF = 12: GOSUB 1730
1150  COLOR= 0: FOR I = 18 TO 36
     STEP 2: HLIN 38 - I,1 + I AT
    I: NEXT
1160  FOR I = 18 TO 36 STEP 2: VLIN
2,I AT I + 2: NEXT : HLIN 2,38 AT
    4: VLIN 10,36 AT 19: VLIN 18
    ,36 AT 20: VLIN 27,29 AT 16:
     VLIN 27,29 AT 23: HLIN 2,38
     AT 2: VLIN 4,36 AT 2: PLOT
    2,3
1170  COLOR= 14: FOR I = 20 TO 3
    8 STEP 2: PLOT I,10: NEXT : PLOT
 2,36: PLOT 20,20
1180 NN = 2:NL = 2: COLOR= 15: PLOT
NN,NL: GOSUB 2260: RETURN
1190 FF = 12: GOSUB 1730
1200  COLOR= 0: FOR I = 2 TO 38 STEP
 2: VLIN 2,10 AT I: VLIN 12,20 AT
    I: NEXT
```

A SUIVRE...

RESCUE ON FRACTALUS
de LUCASFILM GAMES
pour commodore & atari

La guerre dura depuis déjà quelques années. C'est sûr que dans notre division les morts sont moins nombreux que sur le terrain, mais malgré tout les chiffres tombent régulièrement: nous avons encore perdu une dizaine de pilotes avec leurs vaisseaux dans les trois dernières minutes de combat. A nouveau l'exaltation de la sortie dans l'espace va me nouer les tripes. Sortir de cette satanée boîte de conserve me fera un bien fou!

Nous autres de l'infirmerie, nous sommes quasiment aussi importants que les combattants. C'est quand même nous qui allons récolter les survivants au sol en risquant notre peau, dans ces contrées reculées la croix rouge internationale n'existe pas! Résultat me voici à l'orée d'une nouvelle mission sur le sol gelaux de cet astéroïde. La catapulte fonctionne toujours aussi bien, je me retrouve quelques secondes sur une orbite de pénétration de l'atmosphère. Le choc de la rentrée va se faire sentir pendant quelques secondes, mais pas question de relâcher le contrôle durant ce temps, le pilote automatique saura bien tenir la fusée.

Ca y est! J'ai un écho sur le radar. Il doit y avoir un pilote égaré dans le coin. Heureusement que leur balise arrête d'émettre s'ils meurent, on n'arrêterait pas de repêcher des cadavres. Pétard, les cartographes n'avaient pas signalé de bases ennemies dans le secteur. Va falloir nettoyer tout ça dans les plus brefs délais. A l'attaque! Dire qu'ils n'ont même pas voulu me donner mon brevet de pilote. Je fais le même boulot qu'eux et en plus je dois ramasser les crétins qui se sont fait flinguer. Mais enfin, je préfère encore récupérer des humains et me faire un petit carton de temps en temps sur les batteries laser que de m'accoquiner avec les poilus de ce tas de boue.

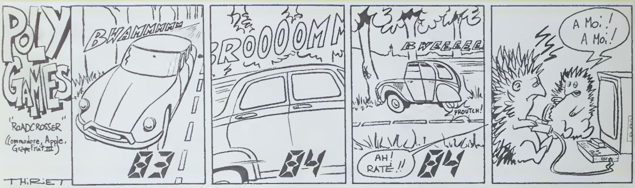
Rescue on Fractalus!
LUCASFILM GAMES
ACTIVISION

Vous me voyez, vous, en train de taper à grands coups de claques amicales dans le dos de bestioles à peine moins répugnantes que les défécations de rhinocéros? Moi pas du tout, alors je continue mon petit job d'infirmier de l'espace. Plus besoin de radar pour voir l'autre excité, il m'a repéré en plus et il s'agite, et il gigote! Pauvre mec. Deux heures dans ce putain d'enfer ça doit pas être le nirvana! Mais allez, je me pose, monte à bord camarade. Décollage grande vitesse direction le vaisseau-mère, pas la peine de s'attarder dans ce nid de guêpes.

Ce premier logiciel sorti des ateliers de Lucas correspond pleinement à l'esprit de la maison: de l'aventure spatiale et galactique servie par un bon graphisme et une sonorisation sympathique. L'originalité du scénario incite à se plonger complètement dans cet univers fantastique et unique. Une merveille d'aventure, avec les plaisirs d'un jeu d'arcade. Achetez, rachetez du dépaysement garanti pur beurre.

menu

APPLE
Jean MAHIDINE
AMSTRAD
Laurent Gisel page
CANON X07 Le Château M
Emmanuel de LAPPARENT
COM 64
Gérard LIMBARD page 34
EXL 100
Serge CARBILLET
FX 702P Labyrinthe du M
Laurent FLAUM page 3
HECTOR Mots en Triangle
Gilbert LABAT page 35
MSX Aldo
Pierre FAURE page 25
ORIC Wyx
Cyrille BARON page 32
SPECTRUM âge de Pierre
Stéphane VALLOIS page 12
TI 99 4A(b e) Herbert le Cuistot
Emmanuel GOUGELET page 5
TI 99 4A(b s) Astro F
Philippe BOEZ page 33
TO7-TO7 70 Polycart
Laurent MONTANE page 5
VIC 20 Burger
Philippe MALVOY page 2
ZX 81 Mad Jack
David JAGER page 3



Sinclair QL

la Règle à Calcul

QL FRANÇAIS
4.480 F T.T.C.

LA PUISSANCE DU 68000 Q.L. FRANCAIS 4.480 F ☐

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES

Imprimante Brother M. 1009 spécial Q.L.	2.800 F ☐
Tracteurs 8 picots	320 F ☐
Support rouleau	94 F ☐
Moniteur couleur haute résolution Océanic	3.900 F ☐
Moniteur vert monochrome	900 F ☐
Rouleau papier pour imprimante Brother	36 F ☐
Ruban spécial Brother	43 F ☐
Têtes d'impressions de l'imprimante	230 F ☐
Câble Péritel	150 F ☐
Câble RS 232	164 F ☐
Câble moniteur monochrome	106 F ☐
Microdisquettes vierges	40 F ☐

LOGICIELS EN MICRO-CARTOUCHE

Assembleur QL	690 F ☐
LISP	690 F ☐
Pascal	690 F ☐
Forth	690 F ☐
Langage C	850 F ☐
Toolkit	270 F ☐
Q.L. Moniter	270 F ☐
Q.L. Graphic	640 F ☐

Échecs	350 F ☐
Nébula II	275 F ☐
Troll	275 F ☐
Bridge	350 F ☐

LIVRES

Assembly Language Programming	105 F ☐
Guide Pratique du Q.L.	149 F ☐

L'INITIATEUR ZX 81

ZX 81	560 F ☐
Extension 16 K	360 F ☐
Promotion malette ZX 81	650 F ☐

PROMOTION 3 cassettes
- Argolath
- Cobra
- Tennis

122,50 F ☐

PÉRIPHÉRIQUES ET ACCESSOIRES

Clavier ABS	139 F ☐
Carte 5 entrées/sorties	395 F ☐
Carte 8 entrées/analogiques	395 F ☐
Interface manette de jeux	245 F ☐
Imprimante Alphacom 32	1.150 F ☐
Manette de jeux	150 F ☐
Rouleaux papier pour Alphacom	30 F ☐
Rouleaux papier pour Sinclair	36 F ☐

LOGICIELS

Othello	95 F ☐
Échecs	95 F ☐
Simulation de vol	95 F ☐
Patrouille de l'espace	65 F ☐
Rex	70 F ☐
Gulp	75 F ☐
Stock-car	75 F ☐
Panique	75 F ☐
Casse-briques et pendu	75 F ☐
3 D Formule 1	75 F ☐
Rigel	95 F ☐
Scorpirus	75 F ☐

Gestion de compte bancaire	95 F ☐
Vu Calc	110 F ☐
Multifichiers	150 F ☐
Budget familial	95 F ☐

Assembleur	75 F ☐
Désassembleur	75 F ☐
Toolkit	75 F ☐
Haute définition graphique	120 F ☐

[illegible]

Nom
Prénom
Adresse
Tél.
Code Postal
Ville

Expédition gratuite : jusqu'à 3 K7 ou 3 modules.
Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30F PRIX T.T.C.

LA RÈGLE A CALCUL :
66/67, bd Saint Germain, 75005 PARIS. Tél. : 325.68.88
Télex : ETRAV 220064 F / 1303 RAC

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
Parking gratuit Maubert Lagrange

ÉCHECS LE TURC

LE MICRO MAJEUR SPECTRUM +

Spectrum + (48 K Pal)	1.650 F ☐
Interface Péritel	296 F ☐
ZX Interface 1	895 F ☐
Microdrive	940 F ☐

PROMOTION :
Package ZX 1 + Microdrive + Log 1.650 F

PÉRIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

Carte 8 entrées/sorties	395 F ☐
Carte 8 entrées/analogiques	395 F ☐
Interface Manette de jeux	245 F ☐
Modulateur noir et blanc	180 F ☐
Interface Centronics + câble	800 F ☐
Imprimante Alphacom 32	1.190 F ☐
Rouleaux de papier pour Alphacom	30 F ☐
Rouleaux de papier pour Sinclair	36 F ☐
Manette de jeux	140 F ☐
Câble RS 232	235 F ☐
Microdisquettes vierges	40 F ☐
Pack 3 K7 vierges	40 F ☐

LOGICIELS

Balle de match	99 F ☐
Objectif Élysée	145 F ☐
Simulateur de vol	95 F ☐
Échecs Le Turc	115 F ☐
Scrabble	246 F ☐
Directeur financier	194 F ☐
Gestion de fichier	194 F ☐
Gestion de stock	194 F ☐
Tasword II	250 F ☐
Tascopy	149 F ☐
Tasmerge	180 F ☐
Tasprint	149 F ☐
Pascal 4 T	260 F ☐
Devpac assembleur/désassembleur	160 F ☐
Vox	180 F ☐
Basic étendu	160 F ☐
3 D Mover	160 F ☐
Print +	180 F ☐
Compilateur Basic	250 F ☐
Logo	480 F ☐

ZX Spectrum +